平成6年12月12日発行　第1巻第2号通巻2号

ゲーメストムックVol.2

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

THE KING OF FIGHTERS '94



開発陣描き下ろしイラスト完全掲載！
集結!!SNKファイターズ

全国数千万のK.O.Ferの熱き想いが今ここに
ザ・キング・オブ・アイランド'94

チームワークが重要だ！
対戦攻略

一瞬のスキを見逃すな！
連続技

目指せ!!打倒ルガール
対CPU攻略

一挙公開！K.O.F24名の原点がここに！
Making of ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

スペシャル特別付録
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
特大ポスター

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST MOOK Vol.2
1280yen

平成6年12月12日発行　第1巻第2号通巻2号

ゲーメストムックVol.2

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

THE KING OF FIGHTERS '94



開発陣
描き下ろしイラスト
完全掲載!
集結!!SNKファイターズ

全国数千万のK.O.Ferの
熱き想いが今ここに
ザ・キング・オブ・アイランド'94

チームワークが重要だ!
対戦攻略

一瞬のスキを見逃すな!
連続技

目指せ!!打倒ルガール
対CPU攻略

一挙公開!K.O.F24名の
原点がここに!
Making of ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

スペシャル
特別付録

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
特大ポスター

VIDEO GAME
MAGAZINE
GAMEST MOOK
Vol.2
1280yen

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
無敗宣言……
ムック Vol.2
総勢2… 最強の敵は己自身だ!
新声社

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 ゲーメストムック

Vol.2

ゲーメスト

平成6年12月12日発行 第1巻第2号通巻2号
発行人●加藤 博/編集人●高橋 巳代子
発 行●株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9826



定価1280円 (本体1243円)送料380円

雑誌 63381-02 Printed in Japan

T1063381021285

新声社

ゲーメストムック Vol.2

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

CONTENTS

集結!! SNKファイターズ
キャラクター紹介

一瞬のスキを見逃すな!
連続技

目指せ!! 打倒ルガール
対CPU攻略

チームワークが重要だ!
対戦攻略

一挙公開!K.O.F.24名の原点がここに!
Making of ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

全国数千万のK.O.Ferの熱き想いが今ここに

チーム&キャラクター紹介



Chapter 1 THE KING OF FIGHTERS '94

TEAM and Chatacter Infomation

イラスト：草薙京の父

今年は団体戦!!

ザ・キング・オブ・ファイターズ システム概略'94

最強の格闘家を決めるザ・キング・オブ・ファイターズ。1994年の今年は、初の団体戦を採用。力を合わせて優勝を目指せ。

担当：FRS−N.O

チームバトル

チームワークが勝利への近道!!

ザ・キング・オブ・ファイターズの謎の主催者「R」からの通知により、今年の大会は3人vs.3人の団体戦で行なわれることになった…。

対戦格闘ゲーム初の試みという3vs.3システム。今までの闘いとは少々勝手の違う団体戦。得意キャラを一人目に持ってきて、3人とも屠るか、残りの2人をぶつけて、最後に勝ち抜くか…。戦略的にも頭を使って決めていかなくてはならないぞ。特に自分のチームと相手チーム内で、極端に不利となるような組み合わせになる場合なども起こり得るので、3人とも使いこなせるようになるのがベスト。せめて、2人くらいは使えるようにならないと勝ち抜きは少々つらいものとなる。

なお、アーケードの基板はディップスイッチで入れるテストモードで、ネオジオ版ではセレクト時に、シングル戦仕様に変えることもできる。



→自信があれば、一人で三人抜きも可能…。

攻撃避け&ふっとばし

新システムを採用!!

KOFでは、他の格闘ゲームには見られないふたつの新システムを採用している。

そのうちのひとつが「攻撃避け」だ。SNKの格闘ゲームの避け攻撃と間違えないようにね。

このシステムは、早い話A+Bボタン同時押しで全身が無敵となるというもの。飛び道具や、突進技もすり抜ける。一見万能のようだが、その間は投げられ判定を残しているので、調子に乗って多用していると投げられてしまうぞ。ここぞ、というときに効果的に使うのがコツだ。



↑主に飛び道具すり抜けに使うと良い。

つぎに「ふっとばし攻撃」について。こちらの操作法はC+D同時押し。この攻撃をくらうと、画面端にふっとばされてしまうのだ。相手を追いつめるには絶好の技といえる。さらにこの技、空中でも使用可能。しかも、ノーマルのジャンプ大キックと同じグラフィックなので、そうそうくらい投げができなくなった。

ただし、相手がしゃがんでいると、吹っ飛ばないぞ。登りで当てるときは注意。

ふっとばしは、キャンセルをかけることもできる。特にリョウはリーチもあり、しゃがまれても空振りしないので、これにキャンセルをかけて虎煌拳で攻めるのがたたみこむときの常とう手段である。



→特にリョウのふっとばしは長い。うまく活用しよう。

援護

つかまれたり、気絶したら「たすけてぇ!」

KOFでは、相手に気絶させられたり、つかみ技をされている最中に仲間が助けてくれるシステムがある。それが「援護システム」だ。仲間に助けにきてもらえる条件は、①画面にまだ闘ってない仲間がいる。②相手より体力が少ない状態、のときにA+B+C同時押しで可能。



↑条件を満たしていれば即A+B+C同時押し!!

パワー溜め

攻撃力を上げろ!!

攻撃力を通常の1.5倍にする方法、それが「パワー溜め」だ。やり方は、A+B+Cをしばらく押す。下のゲージがMAXIMUMになると以後攻撃力が1.5倍に。さらに、この状態なら、一回のみ超必殺技を使うことができる。MAX前なら挑発で減らすこともできるぞ。



↑攻撃力1.5倍のほかにもいくつかの変化が。

パワーを溜めれば、これらの特典のほか、必殺技などをガードされた場合の跳ね返り方が大きくなる、などの特徴を持つ。これは、タクマで飛燕疾風脚（大）を出しやすくなるという反面、テリーで大攻撃→パワーゲイザーを入れようとしても間合いが開いてしまうという欠点にもなり得る両刃の剣である。

パワー溜めは、ラウンドを持ちこしたりはできないが、一度溜め始めたらレバーはどこに入れてもOKなので、溜め始めたらすぐにレバー下溜めをして、相手が跳び込んできたらライジングタックル、なんてフェイントにも使える。

THE KING OF FIGHTERS '94

超必殺技

おなじみ一発逆転、最終奥義

龍虎の拳や餓狼伝説2などからスタートした、超必殺技。KOFでは、自分の体力1/3以下が条件だが、パワーMAX－MUM状態でも出すことができる。これはかなり危険な賭けになるが、相手に勝って回復した体力ゲージがまだ赤いとき。つまり、体力1/3ならば次のラウンドがスタートした瞬間にいきなり超必殺技を繰り出すという荒技も可能となっている。

超必殺技には主に…。

●乱舞タイプ

ハイスピードで通常技をたたき込み、必殺技でシメるというタイプ。メキシコチームやユリ、キング、ケンスウ、チャン、キム、ラルフなどが乱舞タイプに属する。ガードされると隙が大きいのが特徴。

●移動タイプ

体ごと、ある程度の距離を進む。京、アンディ、キング、チョイ、ヘヴィD!、ブライアン、など。これらの中で、半分のキャラが、出始めに無敵時間を持っている。



→新しく無敵のついた超必殺技も。



→各超必殺技の特徴を知ろう。

●閃光系タイプ

ヒカリもののタイプ。飛び道具に近いが、移動はしない(又は少しだけ移動)。テリー、ヒガシ、紅丸、チン、アテナ、ラッキー。跳び込んでくる相手にカウンターで当てるのが主な使い方。

●投げ技タイプ

コマンド投げの強力版といったものが多い。ハイデルン、クラーク、大門五郎が代表。大門はキャンセルをかけて連続技に導入することができる。

中には溜めがからんでくるのもあるが、この溜め方向はある一定方向のみということが大きな特徴だ(アンディ＝↓のみ。ハイデルン、チョイ＝←のみ)。これらは溜めているのがバレやすいので、通常技などを連系させつつ、さりげなく溜めるのがコツ。

龍虎の拳や餓狼伝説からのキャラの中には、性質の変化したものがある。

●アンディ＝出かかりに無敵時間がある。●龍虎系、ガードされてしまう。また、キングは技自体が変わって無敵時間がついた。今までとの違いを把握しておく必要があるぞ。

キャンセル

攻めの要め!!

格闘ゲームとは切っても切れない関係となったものがキャンセル技。もう説明の必要もないと思うが、通常技のバックモーションを必殺技で消して、隙なくつなげるものだ。その使用用途は2つ。まず、連続技としてつなげるものと大足払いなどをガードさせてキャンセル必殺技でケズるというもの。どちらも、一連のたたみかけるような攻め戦法には欠かすことのできないものだ。自分のキャラクターのどの技にキャンセルがかかるのかは、全部調べておこう。

今回、新たに加わったタイプに投げ必殺技で通常技にキャンセルをかけられるようになったということも特徴だ。

ユリやタクマ、大門などがこの部類に属している。これは立派な連続技で、決して当て投げのハメではないのでやられてもアツくならないようにね。また、このコマンド投げについて、間合い外でキャンセルをかけると「空キャンセル状態」となる。このため、タクマなどで、ジャンプ大キック→立ち大パンチ(空キャンセル)→大足払いの大→大→大が連続技になる。



↑コマンド投げはキャンセルで連続技として成立する。

そのほか

知って得する予備知識

●多けりゃいい訳では…

連続技に超必殺技を入れる場合、必らずしも通常技をたくさん入れた後の方がいいとは限らない。

例えば紅丸の電光拳は、めくりで入ったあとすぐ当てた方が、電光拳が全部入るので結果的に威力が大きい。

●スルーアタックあれこれ

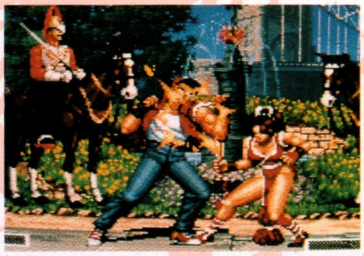
これは餓狼シリーズでいうところの避け攻撃。やり方も、ガードグラフィック表示中にレバー前＋Aボタンで出す。実はKOFでは、Bボタンでも出すことができる。

…だが、このスルーアタック、決定的に餓狼版とは違う部分がある、それは…、

★攻撃力がない

★吹っとばない

ということである。せっかく上半身無敵でも、相手にダメージを与えられなければ意味がない。さらに、吹っとばないので、状況によってはスルーアタックの硬直中に逆に反撃を受けてしまうことまである、…一体、なんで!?



→はうっ!! ダメージゼロ…。



↑相手の起き上がりにはめくり蹴りが有効。

●最終秘奥義「超投げ」

つい最近わかったのが、投げ技に関する疑惑。キャラ別に見てみると…

★麻宮アテナ

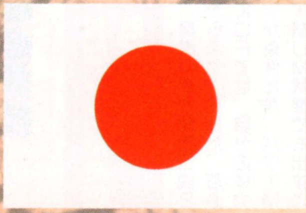
★チンゲンサイ

相手を投げて、相手がバウンドする瞬間にそれぞれ超必殺技を出すと…なんと!!投げの威力が超必殺技の威力に化けるのだ!!

投げを使う機会の多いアテナには吉報といえよう。

↓「減ったぁ♡」アテナの超投げ炸裂!!



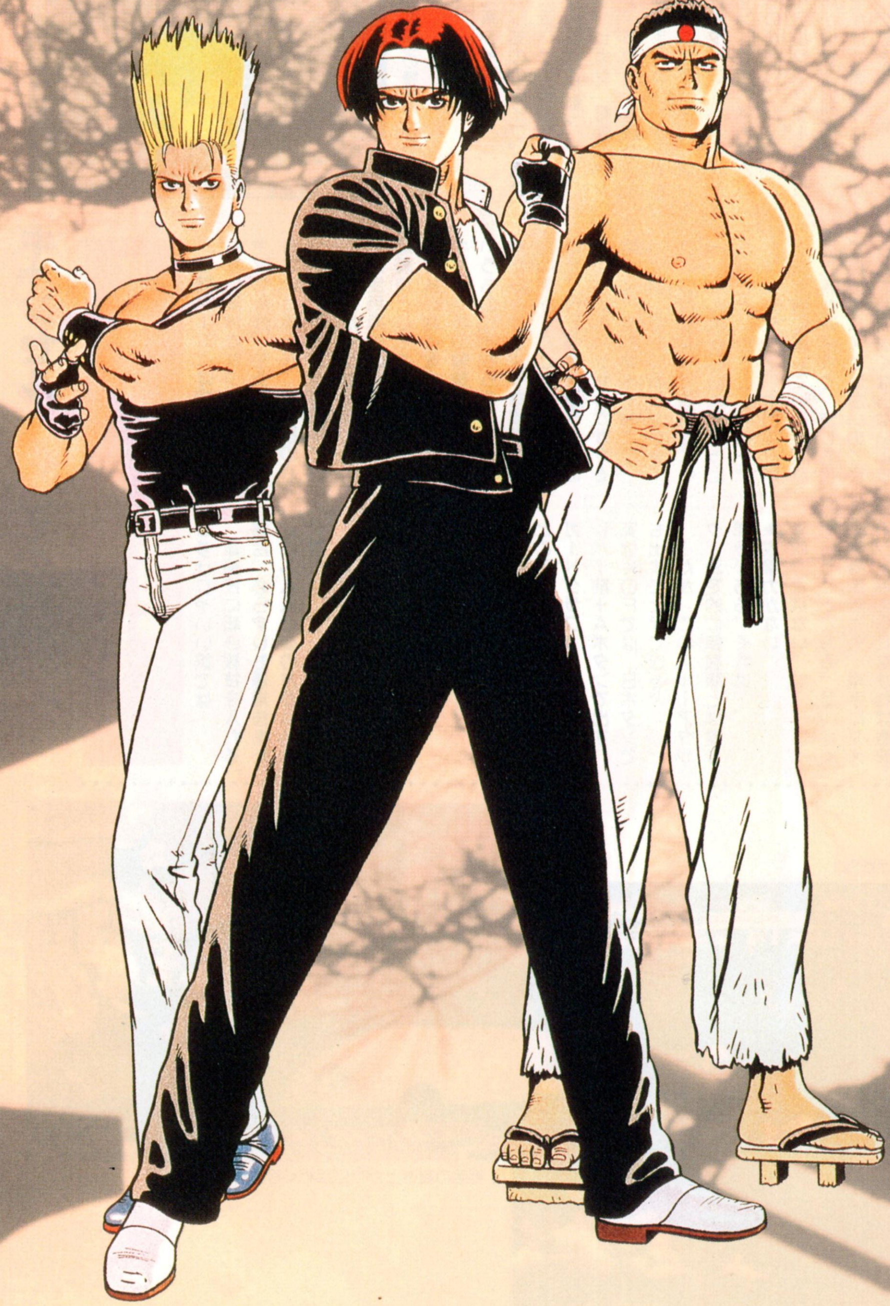


草薙　京

二階堂紅丸

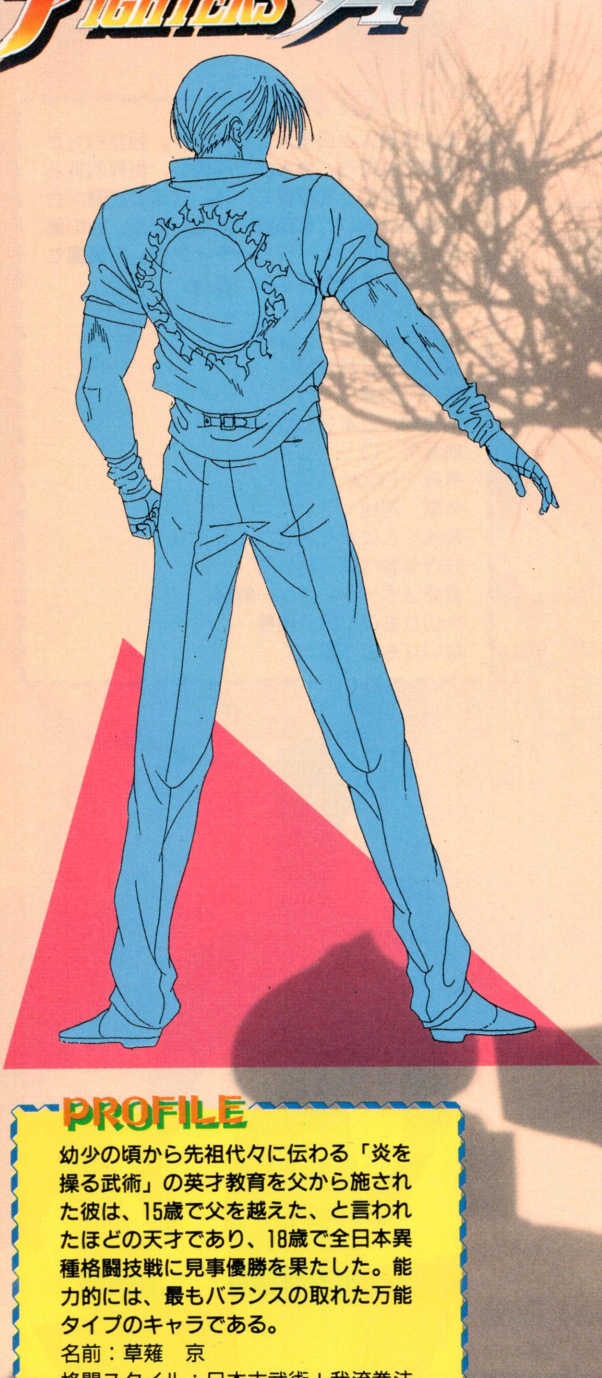
大門五郎

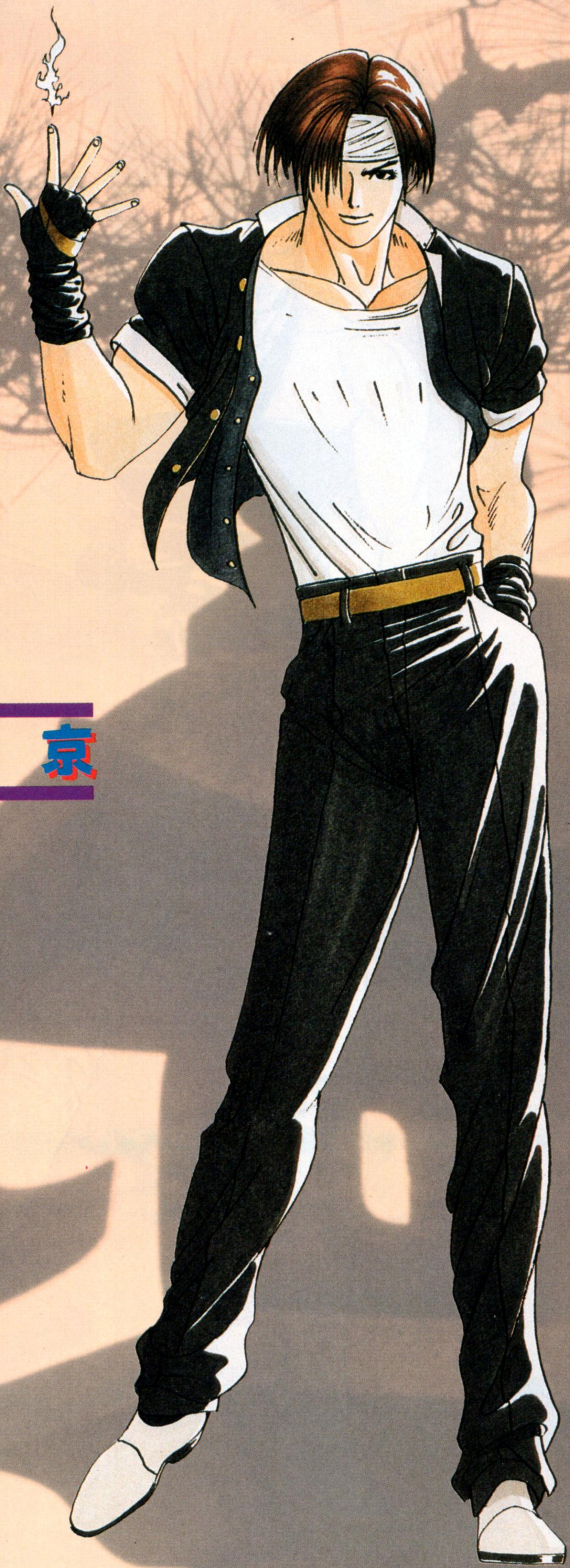
日本 主人公チーム JAPAN



BACK STORY

「テヤァッ！」
と、叫んだかと思うと大門五郎の体は宙に浮き、どんっ！と大きな音を立てて落ちた。
「ぐぅぅぅぅぅ…」
彼の負け、である。全日本異種格闘技戦準決勝に勝利した少年はわずかに呼吸を整えた。見た目は華奢なその少年——草薙京の格闘スタイルは、彼の一族に伝わる《炎を操る武術》であり、神話にあるスサノオノミコトを守護した《草薙の剣》とは、実は《草薙の拳》であると言われるほどの古い歴史を持っていた。京は、その草薙一族の直系の血筋にあたる。そして大門五郎は、今の準決勝で京の持つ技の奥深さを思い知らされた。
「残念だったな。元・金メダリストさん」
大門がその声に振り向くと、そこには見事に金髪を逆立てた青年がいた。京より一足先に決勝戦出場を決めた二階堂紅丸である。見た目も派手で、かなり目立つ男である。
「あんな小僧に負けるなんて、お笑いだな。元・金メダリストの名が台無しだ」
「…おぬし、中途半端な志では勝てぬぞ…」
「なんだと？このオレ様が優勝して、日本中の人気者になるって決まってるんだよ！」
「心してかかるのだな…」
さすがに大きなことを言っていただけに、京と紅丸の闘いは勝負の決着が見えなかった。京がある程度の間合いを保つ反面、紅丸は逆である。まさに一進一退の攻防戦であった。
「くそっ！なんて奴だ。ヘヤァッ!!」
紅丸は一気にカタをつけるべく、間合いを詰めようと大きく跳んだ。そこに、
「ほぉうりゃあ！」
今まで、ある程度の距離を保ち続けていた京が超必殺技裏百八式・大蛇薙を放った。
「何っ？ウワアァァァ!!」
紅丸が京の放った炎に包まれて闘いは終わった。京は大きく息を整えながら、こう言った。
「へへ…燃えたろ…」
この大会で互いの強さを認め合った彼らは、その1年後『キング・オブ・ファイターズ』の招待状を受け取るのであった。



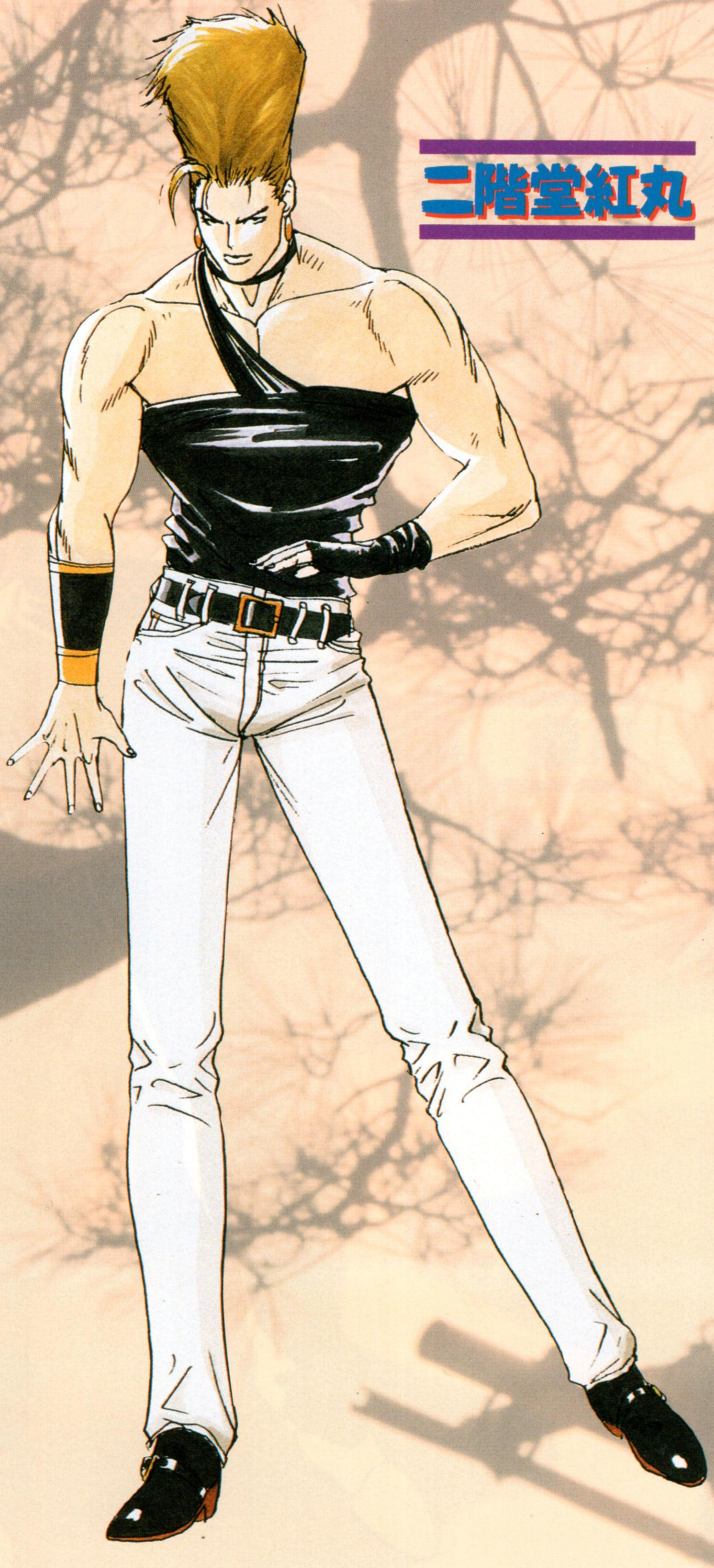


草薙　京

PROFILE

幼少の頃から先祖代々に伝わる「炎を操る武術」の英才教育を父から施された彼は、15歳で父を越えた、と言われたほどの天才であり、18歳で全日本異種格闘技戦に見事優勝を果たした。能力的には、最もバランスの取れた万能タイプのキャラである。

名前：草薙　京
格闘スタイル：日本古武術＋我流拳法
誕生日：12月12日
年齢：19歳
出身地：日本
血液型：B（RH－）
身長：181㎝
体重：75kg
趣味：詩を書くこと
好きな食べ物：焼き魚
得意スポーツ：アイスホッケー
大切なもの：単車と彼女(ユキ)
嫌いなもの：努力

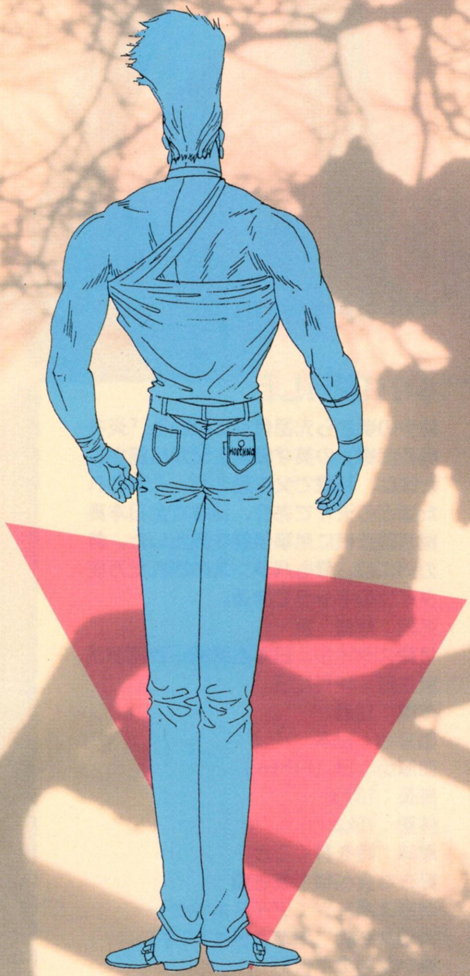


二階堂紅丸

PROFILE

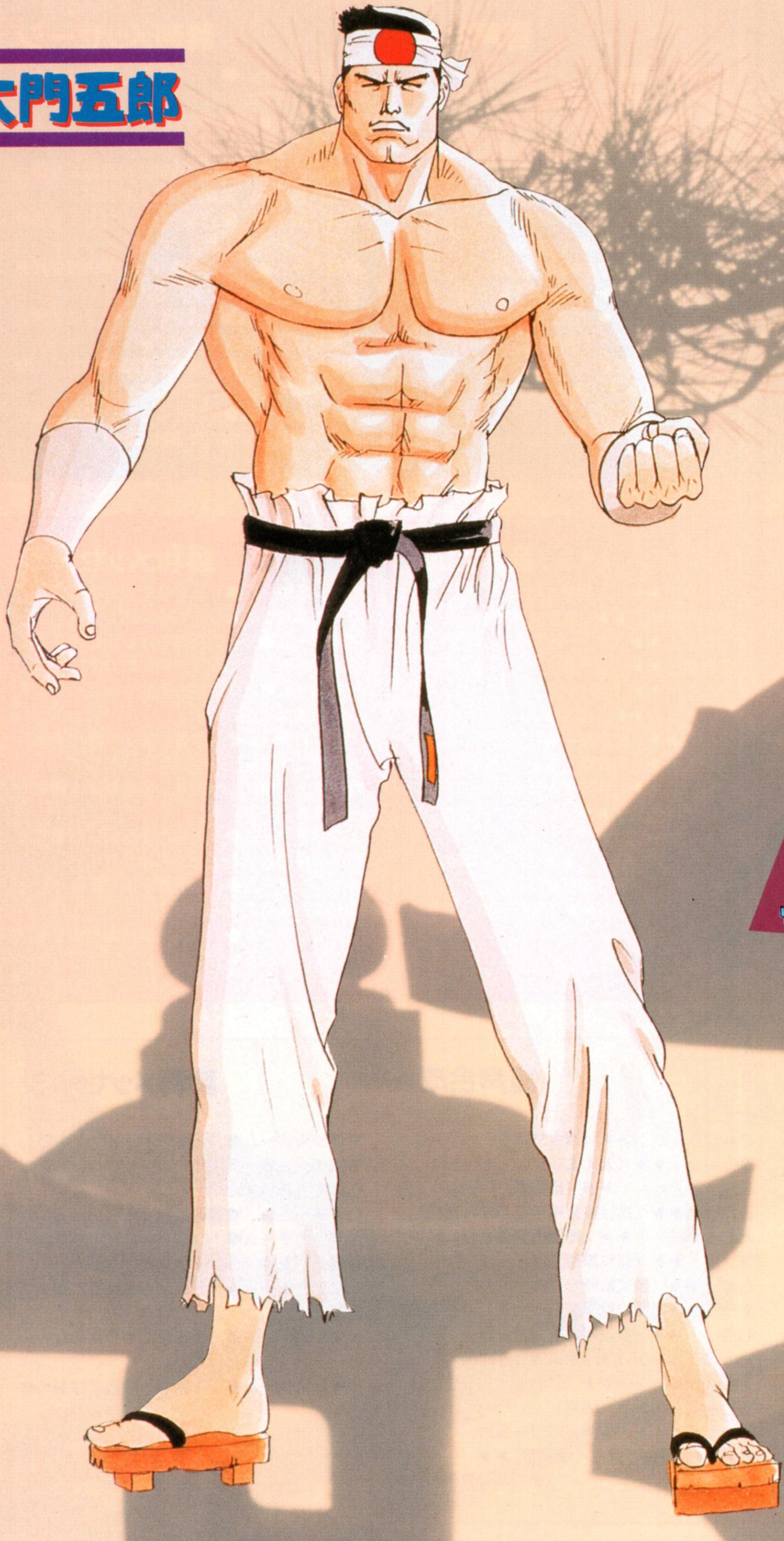
彼は米国人と日本人とのハーフ。目立ちたがり屋で女好き。今大会で優勝し、世界的有名人になることを夢見ている。昨年の格闘大会の決勝において草薙京に敗北したが、彼の機動力を駆使した「シューティング」の格闘センスは目を見張るものがある。

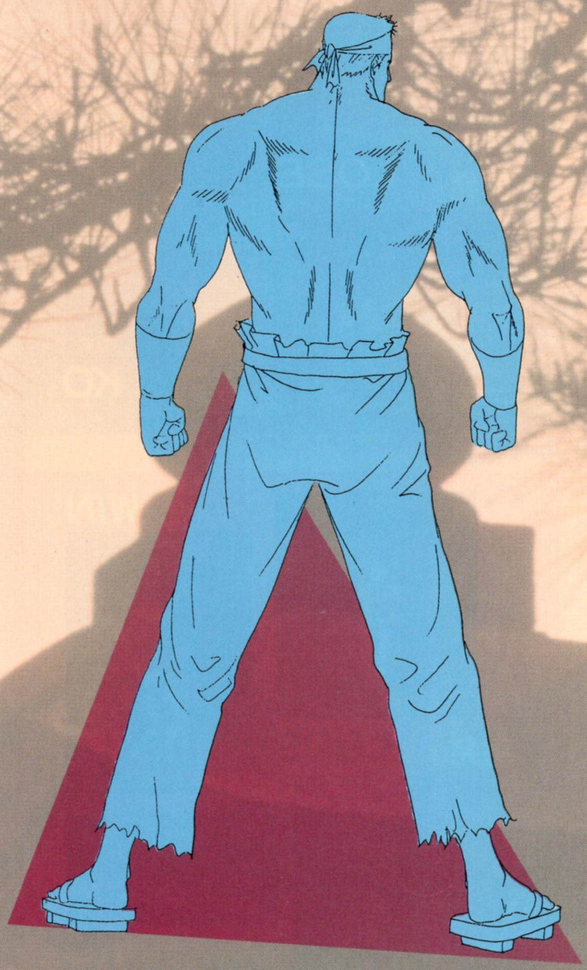
名前：二階堂紅丸
格闘スタイル：シューティング
誕生日：6月6日
年齢：20歳
出身地：日本(日米ハーフ)
血液型：O
身長：180cm
体重：70kg
趣味：とにかく目立つこと
好きな食べ物：刺し身
得意スポーツ：クレー射撃
大切なもの：自分自身
嫌いなもの：おたく



THE KING OF FIGHTERS '94

大門五郎





PROFILE

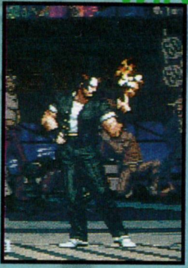
かつて柔道の金メダリストであった彼は、柔道の強さに限界を感じて引退。以来、1人で山にこもり修行に明け暮れていた。

紅丸と同じく、準決勝において京に敗れている。大きな体格の割りに移動スピードはやや遅い程度で、パワーの充実したキャラ。

名前：大門五郎
格闘スタイル：柔道＋我流格闘術
誕生日：5月5日
年齢：28歳
出身地：日本
血液型：A
身長：204cm
体重：103kg
趣味：自然と親しむこと
好きな食べ物：チョコレートサンデー
得意スポーツ：柔道
大切なもの：ゲタ
嫌いなもの：精密機械

音声合声&勝利時メッセージ

草薙京

WIN


LOSE


挑発


気絶


KO


音声合成

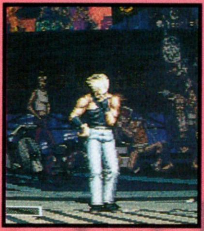
食らえ！▶▶（闇払い）
ほぉうりゃあ！▶▶（鬼焼き）
テヤァッ！▶▶（朧車）
ほぉうりゃあ！［鬼焼きと同じ］▶▶（大蛇薙ぎ）
フンッ！▶▶（弱攻撃時）
イヤァッ！▶▶（強攻撃時）
ウッ！▶▶（弱攻撃を喰らった時）
クッ！▶▶（弱攻撃を喰らった時）
うぉっ！▶▶（強攻撃を喰らった時）
うぉあぁぁぁぁぁ…▶▶（ファイナルダウン）
チッチッチッチッ▶▶（挑発）
ふうぅぅぅぅぅん……！▶▶（パワー溜め）
フンッ！▶▶（攻撃避け）
へへ…燃えたろ。▶▶（勝利時のセリフ）

勝利メッセージ

ブラジルチーム●「どうだオレの拳は！ナパームよりも熱かったろう！」
中国チーム●「俺達に小細工は通じねえ！身にしみて分かっただろう！」
日本チーム●「オレたちのニセ者なんか語ってやがるから、天誅が下るんだよ!!」
アメリカチーム●「運が良かったな！もう少しやってりゃ消し炭だったぜ！」
韓国チーム●「オレの拳は1800年の歴史がある！そうやすやすと破れねえよ！」
イタリアチーム●「残念だったな！この大会の優勝はオレ達がもらう！」
メキシコチーム●「極限流空手破れたり！俺たちを越える拳はこの世にない!!」
イギリスチーム●「なかなかいい動きだったが、見切れりゃなんて事はねえ!!」

二階堂紅丸

WIN


LOSE


挑発


気絶


KO


音声合成

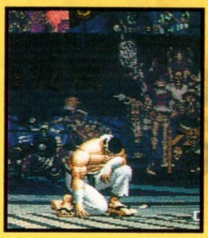
雷靭拳！▶▶（雷靭拳）
真空片手駒！▶▶（真空片手駒）
フンッ！▶▶（居合い蹴り）
雷光拳！▶▶（雷光拳）
シュッ！▶▶（弱攻撃時）
ヘヤァッ！▶▶（強攻撃時）
チッ！▶▶（弱攻撃を喰らった時）
フッ！▶▶（弱攻撃を喰らった時）
オウッ！▶▶（強攻撃を食らった時）
ウワァァァァ!!▶▶（ファイナルダウン）
フッ！▶▶（挑発）
フゥンンンンン！▶▶（パワー溜め）
Ｆｙｕｕ！▶▶（攻撃避け）
Thank you！▶▶（勝利時のセリフ）

勝利メッセージ

ブラジルチーム●「そんなに殺伐としてねえで、もうちっと楽しくやろうぜ！」
中国チーム●「その程度でオレ達に勝てると少しでも思ったのか？お笑いだな！」
日本チーム●「オレ様の美貌も強さも到底真似する事はできねえよ！」
アメリカチーム●「華麗に美しく勝利する。お前等には理解できないだろうがな！」
韓国チーム●「どうだオレの電撃は！最高にしびれただろう！」
イタリアチーム●「あんた達を倒した事でまたオレ様の人気が上がっちまうな！」
メキシコチーム●「極限流空手とか言ったな。結構楽しませてもらったよ！」
イギリスチーム●「君達には格闘技よりもドレスの方が良く似合うよ！」

大門五郎

WIN


LOSE


挑発


気絶


KO


音声合成

どぉりゃあっ！▶▶（超大外刈り）
ふうんっ！▶▶（天地返し）
ふんっごぉぉぉ！▶▶（地雷震）
ふんっ！▶▶（投げ技で相手をつかんだ時）
とおぅわあ～！▶▶（地獄極楽落とし）
ファッ！▶▶（弱攻撃時）
うぁ！▶▶（強攻撃時）
あっ！▶▶（弱攻撃を喰らった時）
むうっ！▶▶（弱攻撃を喰らった時）
むうふっ！▶▶（強攻撃を喰らった時）
ぐぅぅぅぅぅ……▶▶（ファイナルダウン）
うりゃあっ!!▶▶（挑発）
うぅぅぅぅぅぅ！▶▶（パワー溜め）
どお～ん！［声ではなく爆発音］▶▶（勝利時の効果音）

勝利メッセージ

ブラジルチーム●「平和な世の中が一番だ！」
中国チーム●「柔よく剛を制す！ぬしらにならばできるはずだ！」
日本チーム●「物真似は嫌いだ………！」
アメリカチーム●「わしの力は大地の力だ！」
韓国チーム●「うむ！惜しかったな！」
イタリアチーム●「これからも地道に努力する事だな！」
メキシコチーム●「さすがにやりよるな…………！」
イギリスチーム●「中途半端な志では勝てぬぞ！」

日本ステージ



エンディング

ボロボロになったルガール
ルガール　「ば、ばかな！この私が敗れるとは………！」
ベニマル　「やっぱりオレ達が一番ってこったな！」
ルガール　「フッ、確かにな………」
「だが、私はまだ負けた訳ではない!!」
手を上げるとそこには、自爆スイッチがある。
ルガール　「海のもくずとなるがいい。さらばだ！」
画面は真っ白にフェードアウトする
ベニマル　「やばい！逃げろ!!」
真っ白画面から爆発炎上しているルガール空母にフェードインしてフェードアウト
道端に立っている3人
ベニマル　「行くのか………」
キョウ　「ああ。まだ辿り着く先は遥かに遠いからな………」
ダイモン　「フム、道は険しいぞ！」
キョウ　「まあ！行ける処まで行って見るさ！」
ベニマル　「今度やる時は、オレが勝たせてもらうからな！」
ダイモン　「その通り！しっかり腕をみがいておくがよい」
キョウ　「ああ、お前らもな」
去って行くキョウ。画面はフェードアウト。







デモシーンメッセージ

中間デモ

ルガール　「日本のチームか、なかなか面白い技を使う連中だな。是非とも優勝してもらいたいものだ」「ハッハッハッ！」

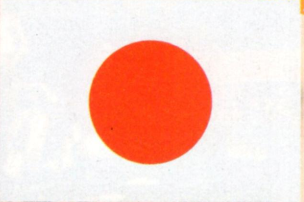
ボス前デモ

ルガールの秘書　「優勝おめでとうございます」
「大会の主催者が是非ともあなた方を招きたいと申しております。どうか私と御同行をお願いします」
暗闇に人が倒れている。
ベニマル　「何だ？人が倒れてるぜ！」
キョウ　「！」キョウ、父親の所に行く
キョウ　「お、親父！親父じゃねえか！」
父　「くっ、キョウか……ここに来ていると言う事はどうやら優勝したようだな」
キョウ　「何でこんな所にいるんだ！」
父　「わしとて格闘家よ。強い者に挑むのは当然だ。だが、ヤツは強すぎた……　お前達の戦いを見れぬのは残念だが、お前たちなら勝てると信じているぞ……」事切れるキョウの父親
ルガール　「フッフッフ……一足遅かったようだな……」
ルガールが暗闇から現れる
ベニマル　「誰だ！てめえは!!」
ルガール　「私の名はルガール！この大会の主催者だよ。それにしても今日はすばらしい日だな。一度に4体も私のコレクションが増えるのだからな」
ベニマル　「コレクション!?」
ルガール　「周りの像を見たまえ！これらは全て私と闘って敗れ去った者達だ。そして、今日はここに新たに4つの像が並ぶ事になるのだよ！」
キョウ　「やれるものならやってみろ。逆に貴様の像を並べてやる！」
ルガール　「フッハッハッ……君の父上もなかなか強かったが、今度はもっと楽しませてもらえそうだな。では、バトルステージへ招待しよう」
ルガール(変身前)　「フッフッフッ……。なかなか楽しませてくれるではないか……」「では私も本気で戦うとしよう！」

数値の見方

技名
コマンド
ダメージ
気絶数値
得点





オラ、ぼやぼやしてっと火ダルマだぜ!!

草薙 京
KYO KUSANAGI

幼少のころから先祖代々に伝わる「炎を操る武術」の英才教育を受け、18歳で全日本異種格闘技戦に優勝。彼の腕から繰り出される炎はすべてを焼き尽くす。

必殺技

百八式・闇払い	百式・鬼焼き	百壱式・朧車
⬇⬊➡＋AorC	➡⬇⬊＋AorC	⬅⬇⬋＋BorD
		
40	50＋30	50(38＋30)
27	16	20(10)
500(700)	500(700)	500(700)

必殺技

幼少のころから先祖代々に伝わる「炎を操る武術」の英才教育を施された京の必殺技は、当然炎を用いたものが多い。

百八式・闇払いは闇を打ち払う紅蓮の炎を腕から振り出して攻撃する。出るのは早いが、撃った後の硬直はやや長め。連続技あるいは牽制技としてその利用価値は非常に高い。

その昔、鬼を焼き払ったといわれる清浄の炎で燃やし尽くす百式・鬼焼きは対空技としての信頼度が高い。ただし横方向にはあまり伸びないので地上では使いづらい。

百壱式・朧車は斜め上方に跳んで高速で蹴りを繰り出す技だが、隙が大きいので多用しないほうがいいだろう。

ゲージ溜め

A＋B＋C


攻撃避け

霞
A＋B


移動

甲・前駆	乙・後駆
レバー前2回	レバー後2回
	

投げ

一刹背負い投げ
➡(⬅)＋C

36＋20
—
1000

スルーアタック

外式・霞裏肘
ガード状態から前＋A

—
15
900

吹っ飛ばし攻撃

鳳麟
C＋D

62
26
800

特殊技

外式・奈落落とし	外式・轟斧
空中で⬇＋C	➡＋D
	
42	40＋10
18	18
800	—

超必殺技

裏百八式・大蛇薙
⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡＋C

140
—
2500

※表のカッコの数値は大攻撃時のものです。また、必殺技のダメージ数値は複雑な計算式を元に算出されるため、表の数値はおおよその目安です。

通常技(パンチ系)

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小パンチ(A)	拾八式	拾七式	拾壱式	弐式	壱式
					
	18	18	16	18	18
	10	12	10	12	12
	300	300	100	100	100
大パンチ(C)	拾九式	拾九式	拾五式	七式	五式
					
	52	54	54	50	50
	18	23	20	23	23
	400	400	200	300	300

通常技(キック系)

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小キック(B)	四拾八式	四拾参式	参拾参式	弐拾七式	弐拾壱式
					
	20	20	18	18	20
	10	12	7	12	12
	300	300	200	200	200
大キック(D)	七拾九式	七拾八式	八拾八式	九十九式	七拾五式
					
	53	57	48	57	42
	18	23	12	23	16
	400	400	300	400	400

通常技

京の通常技はリーチが長く、小技も連打ができるので頼りがいがある。

地上戦では普段は立ち小キックや立ち大キックで牽制しつつ、機を見てレバー相手方向＋Dの外式・轟斧や大足払いで攻めよう。

外式・轟斧は小足払いを当てるかガードさせてからいきなり出すと非常に効果的だ。

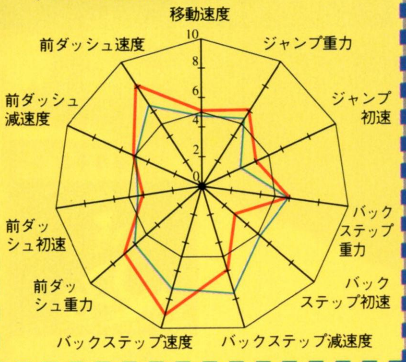
大足払いは2段蹴りになっているが、1発目はリーチが短く二発めはリーチが長い。1発目をガードされると2発目が出る前に反撃を受けやすい。そうならないために、1発目にキャンセルをかけて闇払いを撃つか1発目がかろうじて当たらない距離で出すようにしよう。

その他に使える通常技は対空用のしゃがみ大パンチと跳び込むときの大キック。

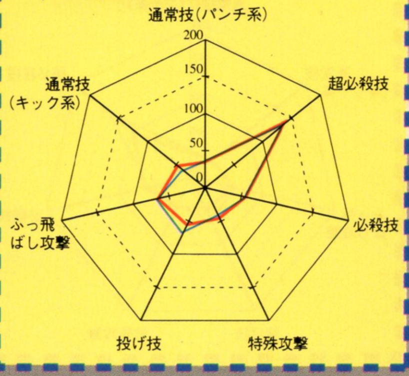
しゃがみ大パンチは鬼焼きにも匹敵するほどの対空技だ。とっさに鬼焼きが出せないならしゃがみ大パンチを使おう。

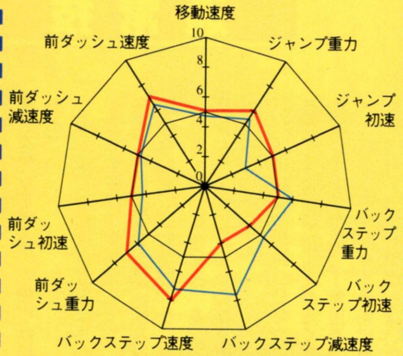
吹っ飛ばし攻撃の鳳麟はそれほどリーチがあるわけでもなく出るのも遅いので無理して使う必要はない。

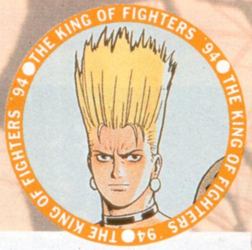
◀移動能力値▶



◀攻撃平均値▶









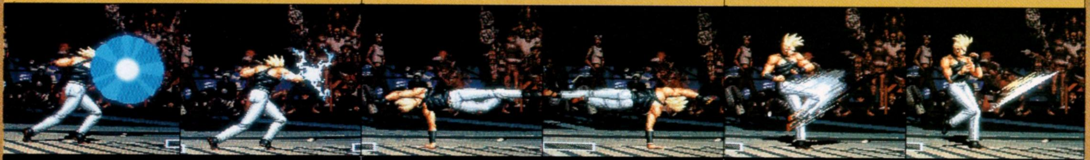
小足が当たれば即アノ世行き

二階堂　紅丸
BENIMARU NIKAIDO

目立ちたがり屋で女好き、夢はこの大会で優勝して世界的な有名人になること。そんな子供みたいな紅丸だが格闘センスは超一流だ。

必殺技

雷靭拳	真空片手駒	居合い蹴り
→↓↘+A or C	→↘↓↙←+B or D	↓↘→+B or D
62	64	60
5	0	10
600（800）	200（300）	500（700）



必殺技

雷を腕にまとって敵に浴びせる必殺技・雷靭拳。この技は攻撃判定が自分の体のはるか前にあるので、出きってしまえば非常に強い。ただし泣きたくなるほど出るのが遅いので使うときは間合いに注意しよう。

真空片手駒は片手を軸にして、コマのように高速回転する技だ。真横（地表付近）の判定は非常に強いが、跳び込まれて回転の中心を狙われると弱い。回転が終わって跳び退くときにも突進系の技を喰らってしまう。使う相手を考えよう。

そして紅丸の評価を高める最大の要因の居合い蹴り。小足払い連打からの居合い蹴りは対戦相手にとって脅威となること間違いなしだ。

ゲージ溜め

A+B+C



攻撃避け

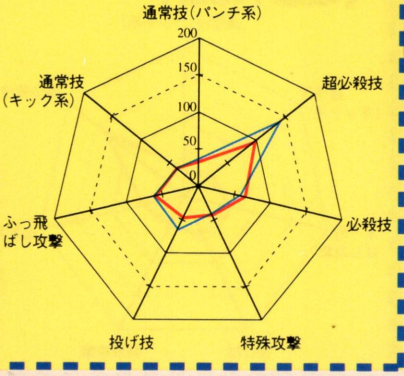
避け
A+B



移動

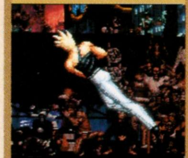
前ダッシュ	バックステップ
レバー前２回	レバー後２回





空中特殊技

フライングドリル
空中で↓+D
42
6
300



スルーアタック

ドッジサイドキック
ガード状態から前+A
—
6
900



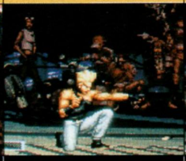
超必殺技

雷光拳
↓↘→↓↘+C
50
—
2500

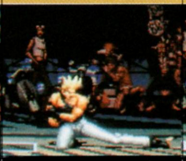


THE KING OF FIGHTERS '94

通常技(パンチ系)

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小パンチ(A)	ジャンプエルボー	ジャンプエルボー	しゃがみジャンプ	ジャブ	フック
					
	15	15	15	15	15
	9	9	10	12	12
	100	100	100	100	100
大パンチ(C)	ジャンプアッパー	ジャンプアッパー	しゃがみフック	ストレート	エルボー
					
	49	53	50	47	47
	18	23	18	23	23
	400	400	200	300	300

通常技(キック系)

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小キック(B)	ジャンニーキックプ	ジャンプキック	しゃがみキック	ハイキック	サイドキック
					
	20	20	18	20	20
	9	9	7	12	12
	400	300	200	200	200
大キック(D)	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	しゃがみローキック	ジャンピングソバット	ニーキック
					
	42	54	51	54	54
	12	23	12	23	23
	400	400	300	400	400

通常技

さすがに米国人と日本人のハーフだけあって足が長い。中でも小足払いがリーチ、スピードともにトップクラスだ。
　いかに小足払い連打からの居合い蹴りにもっていけるかが、紅丸で勝つためのポイントになる。跳び込んだときや近くでもつれたときなどは特に狙い目。思いっきり小足払いを連打しよう。
　その他でリーチが長いのが、立ち大パンチと立ち大キック。隙もあまり大きくないので使いやすい。
　特殊入力の技としては空中でレバー下＋Dのフライングドリルがある。斜め下でも出してしまうため跳び込めるチャンスを逸してしまうということも結構ありがちだ。
　対空に難のある紅丸だが、垂直ジャンプ大キックがある程度は対空っぽく使える。しかし先読み気味に跳ぶ必要があるので、相手が跳び込んでくるのを見てからだと間に合わないことが多い。そんなときは素直にガードか攻撃避けでしのいでおこう。
　いちおう空中投げも持ってはいるが、紅丸は空中で大パンチを押すことなどはないので、よほど狙っていないと成功しないぞ。

投げ

フロントスープレックス	フロントスープレックス
➡(⬅)+C	➡(⬅)+D
	
60	60
—	—
1000	1000

スピニングニードップ
空中で⬆以外+C or D

56
—
1000

吹っ飛ばし攻撃

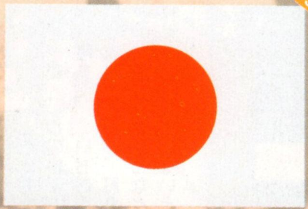
ジャンプハイキック
C+D

60
26
800

※技表の数値の見方は10ページを参照して下さい。

投げられたいヤツはいつでもかかってこい
大門五郎
GORO DAIMON





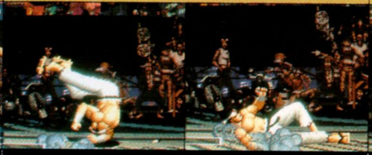
かつては柔道の金メダリストでもあった彼は柔道の強さに限界を感じて引退。そして山ごもりの末に得たものは…確かに柔道の限界を越えていた。

吹っ飛ばし攻撃

木倒打
C+D

68
29
800

必殺技

地雷震	超受け身	超大外刈り
➡⬇↘+A or C	⬇↙⬅+B or D	投げの間合いで➡↙⬇↘+D
		
38	—	72
23	—	23
500(700)	—	1000

天地返し
投げの間合いで➡↘⬇↙⬅➡+C

50+40
8
1500

必殺技

柔道でいうところの前回り受け身を高速で行う超受け身。超は付いてもしょせん受け身なので攻撃はできない。

上半身は無敵となるので飛び道具をすり抜けることができるが、下半身にはやられ判定が残るので闇払いやパワーウェーブ、それに足払いには弱いぞ。

地雷震は大地に大気を送り込み、その場で地震を起こす豪快きわまりない技だ。小は意外にモーションが小さいので、気力溜めなどで油断している相手は結構ひっかかってくれる。大はモーションが大き過ぎるので論外。

超大外刈り、天地返しの必殺投げは決まると非常に気持ちいい。機会があればガンガン投げ飛ばしてやろう。

投げ

十字絞め	横車
(近)➡(⬅)+C	(遠)➡(⬅)+C
	
11	64
—	—
200	1000

送り足払い
➡(⬅)+D

56
—
1000

ゲージ溜め

A+B+C


移動

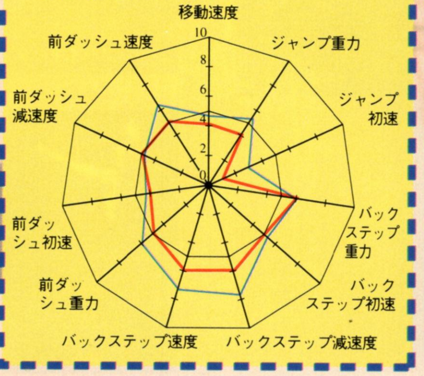
早前進	早後退
レバー前2回	レバー後2回
	

超必殺技

地獄極楽落とし
投げの間合いで➡↘⬇↙⬅×2+C

70+30×4
—
2500

◀移動能力値▶

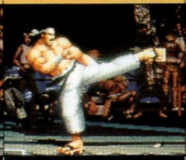
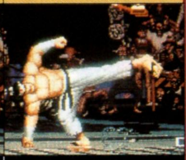


THE KING OF FIGHTERS '94

通常技(パンチ系)

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小パンチ(A)	跳び直突き	跳び直突き	突き	胸突き	胃突き
					
	21	21	19	21	21
	10	12	10	12	12
	300	300	100	100	100
大パンチ(C)	跳びひじ落とし	跳びひじ落とし	頭上払い	両手突き	腹裏拳
					
	57	60	42	54	54
	18	23	12	23	23
	400	400	200	300	300

通常技(キック系)

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小キック(B)	跳びひざ蹴り	跳びひざ蹴り	足払い	下段蹴り	顔蹴り
					
	21	23	21	23	23
	10	12	7	12	12
	400	300	200	200	200
大キック(D)	跳び蹴り	跳び蹴り	突き蹴り	顔蹴り	横すくい蹴り
					
	60	62	57	62	62
	18	23	12	23	23
	400	400	300	400	400

通常技

トロいトロいと思われがちの大門五郎だが、意外に速い技を持っていたりもする。小パンチがその例で、密着状態で連打すれば4～5発は入る。しかも五郎の攻撃なので小でもかなり痛い。

吹っ飛ばし攻撃も出るのが速く判定も強いので、足払いが届かないくらいの距離で出すと威力を発揮する。

吹っ飛ばし攻撃も届かない間合いでは遠距離大パンチの出番だ。途方もなく長いリーチと、とてつもない威力。適当に出してるだけでも相手にとってはかなりの大迫力だ。

五郎にもこれといった対空技がない。相撃ち覚悟でしゃがみ大パンチを使うか、垂直ジャンプ大キックで立ち向かおう。あるいは背の高さを利用してのガード投げを狙うのもいいだろう。

逆にこっちから跳び込むときはジャンプ大キックやジャンプC＋Dを使おう。

気力マックスの状態で、ピョンピョン跳び回る五郎ははっきり言って恐い。さながら〝跳ねる人間鈍器〟と言ったところかな。

攻撃避け

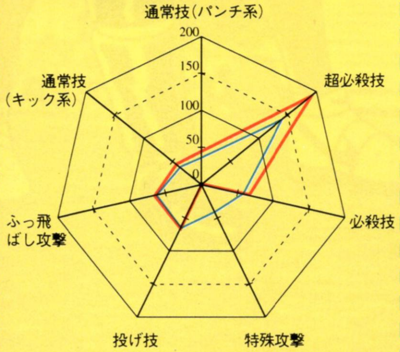
木枯らし
A＋B


スルーアタック

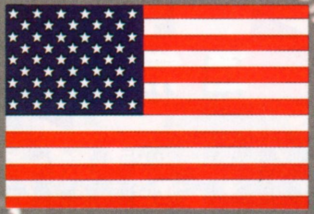
突き上げ
ガード状態から前＋A

—
15
900

◀攻撃平均値▶



※技表の数値の見方は10ページを参照して下さい。

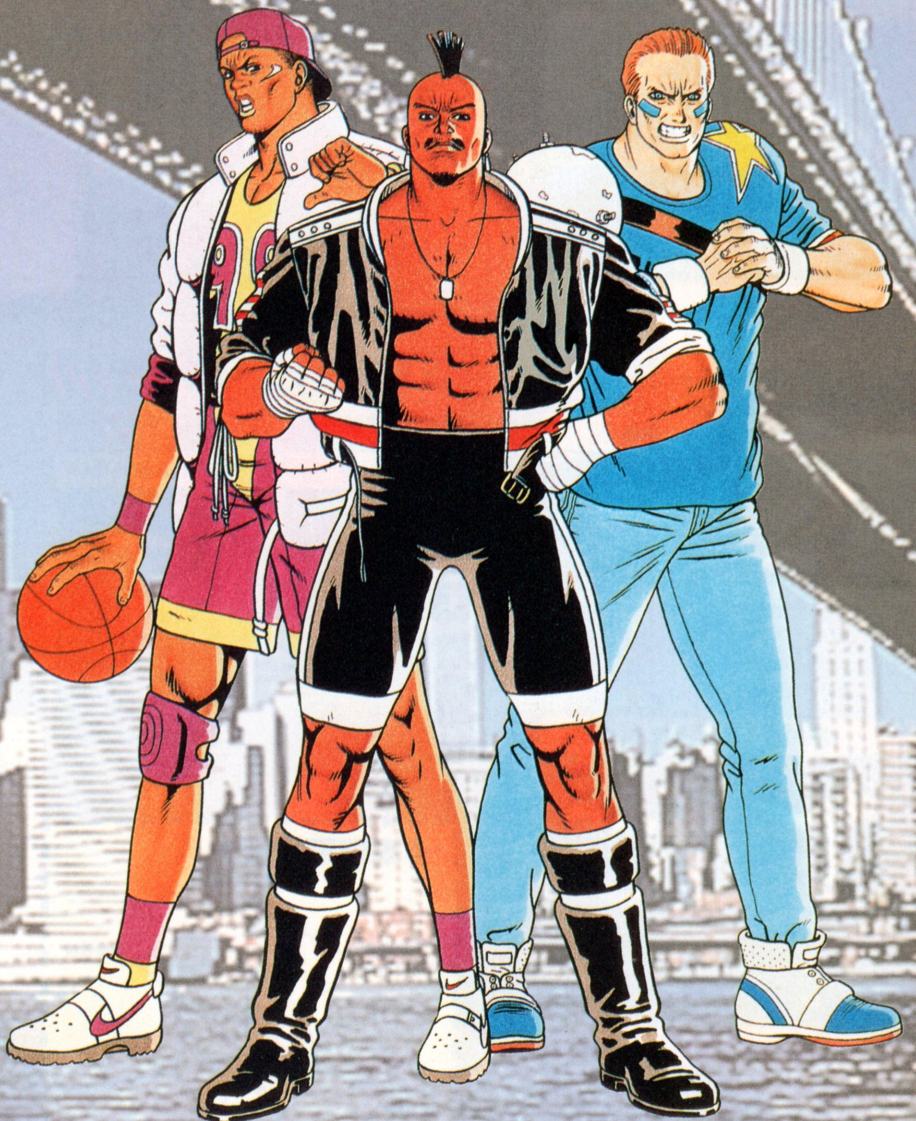


ブライアン・バトラー

ヘビィ・D！

ラッキー・グローバー

アメリカ スポーツチーム AMERICA



BACK STORY

「なぁ、一緒にやってみねぇか、ラッキー・グローバー」

「なんなんだよ、あらたまって気持ち悪ィぞ」古くからの友人であるヘビィ・D！の部屋を訪問したラッキーは、普段ではあり得ないヘビィ・D！のしおらしい表情に一瞬、自分の目を疑った。

「キング・オブ・ファイターズ？なんだ、それ？」しげしげと招待状を見つめてラッキーは訊ねた。

「俺もなんで招待されたのかは、わからねぇ。だが、俺の力を評価してくれてるってことは間違いねぇだろ」

そう言ったヘビィ・D！を見てラッキーは、はっとした。

過去に試合相手を死亡させ、それ以来、対戦相手を得られずにやり場のない怒りとボクシングに対する絶望感にさいなまれていた彼にとって、この大会の招待状は何よりも喜ばしいプレゼントであるに違いなかった。そう思うと、まるで自分のことであるかのように、嬉しい、と思った。

また、ラッキーにとっても全米空手選手権のタイトル保持者である自分の実力が、世界の中で、どれほど通用するものなのか興味はあった。

そう思うと、無性にこの大会に参加したくなった。が、一つ問題があることに気が付いた。そして、素直にヘビィ・D！に訊いてみた。

「なぁ、あと1人はどうするんだ？」そう、この大会は3人一組のエントリーが条件であった。

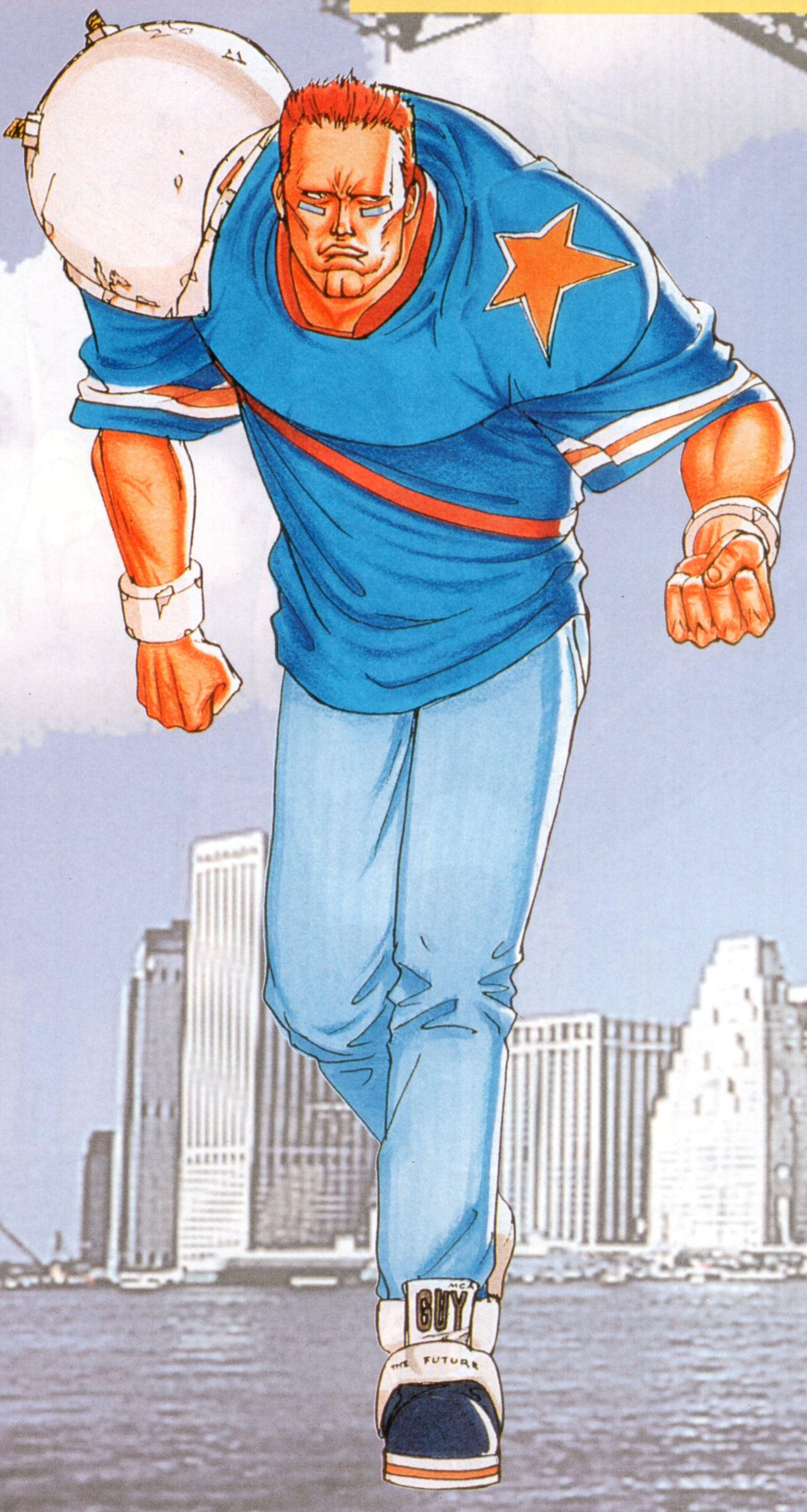
「ああ、ちょっと心当たりがあってな…」愛猫プーとじゃれあいながら、彼はそう言って、テレビのブラウン管を指した。

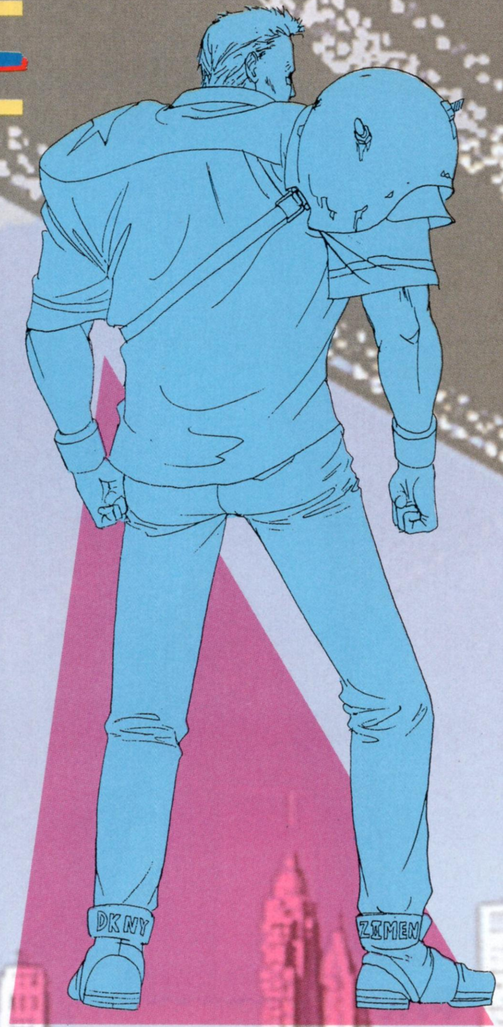
「おい、マジかよ…」

ブラウン管の向こうには、今シーズンのMVPに輝いたブライアン・バトラーの、これまた輝くような笑顔があった。

THE KING OF FIGHTERS '94

ブライアン・バトラー





PROFILE

彼はアメフトの現役ヒーロー選手で、アメリカ人の誇りをかけて今大会に挑む。特別な格闘技の訓練はしておらず、型破りな攻撃が予想される。その巨大な体格で、参加者中No.2のパワーを生かしたタックル攻撃は絶大ですべての相手をふっ飛ばすだろう。

名前：ブライアン・バトラー
格闘スタイル：アメフトで鍛えたパワー攻撃
誕生日：4月15日
年齢：27歳
出身地：アメリカ
血液型：O
身長：219cm
体重：142kg
趣味：カーレース
好きな食べ物：イモ料理
得意スポーツ：ハンティング
大切なもの：愛車のバイパー
嫌いなもの：地道

ヘビィ・D！



PROFILE

試合中に対戦相手を死亡させたため、誰もが彼との試合を敬遠し、実力を持ちながらも試合のできない状態のボクシング界に嫌気がさしていたところに「キング・オブ・ファイターズ」の招待状が届いた。その名前とは裏腹に、テクニカルな攻撃を得意としている。

名前：ヘビィ・D！
格闘スタイル：ボクシング
誕生日：3月25日
年齢：28歳
出身地：アメリカ
血液型：A
身長：208cm
体重：113kg
趣味：NEW JACK SWINGを聴くこと
好きな食べ物：毎日骨太
得意スポーツ：レスリング
大切なもの：飼っているネコ(名前はブー)
嫌いなもの：きれいごと＋体裁

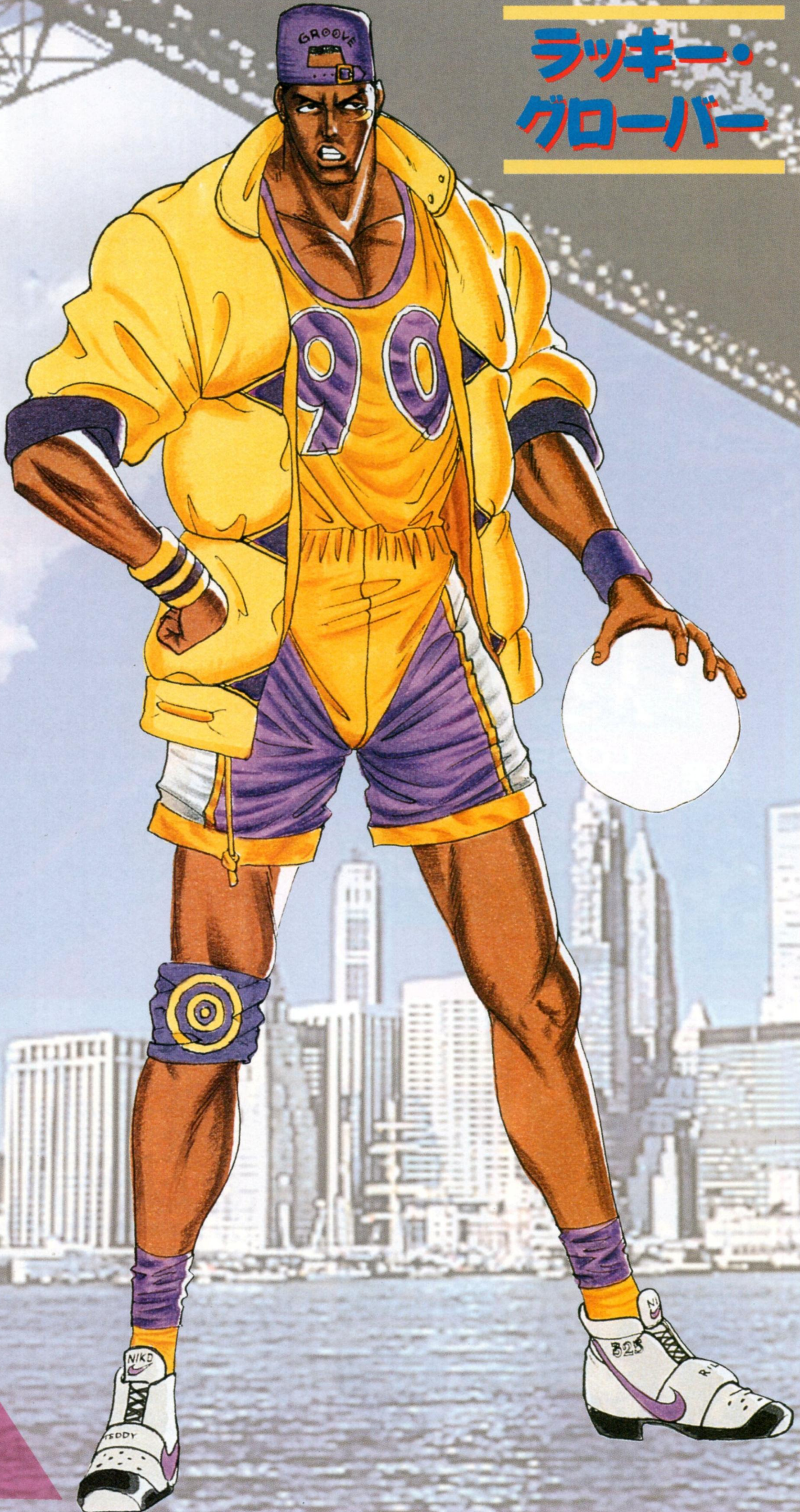
THE KING OF FIGHTERS '94

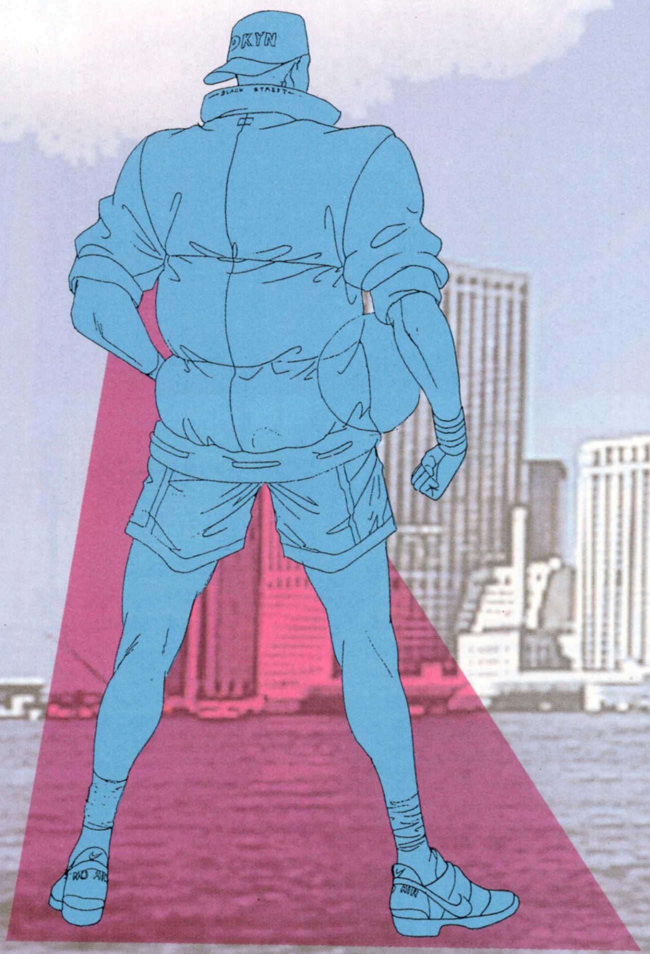
ラッキー・グローバー

PROFILE

元・一流バスケット選手であったが、バスケに刺激を失い引退。以前から興味のあった空手を習得し、全米空手選手権の頂点を得た。古くからの友人であるヘビィ・D！の誘いにより、自分の力が世界でどの程度通用するかを確かめるため、今大会に参加する。

名前：ラッキー・グローバー
格闘スタイル：バスケット＋空手
誕生日：12月2日
年齢：27歳
出身地：アメリカ
血液型：AB
身長：222cm
体重：105kg
趣味：懸賞ハガキの応募
好きな食べ物：煮豆
得意スポーツ：野球
大切なもの：闘いに使用しているバスケットボール
嫌いなもの：ガラスを引っ掻く音





音声合成&勝利時メッセージ

ブライアン・バトラー



音声合成

うりゃぁ!▶▶(ブライアントルネード)
ウー、ハッ!▶▶(ハイパータックル)
うおぉぉぉぉぉ!▶▶(スクリューボディプレス)
テヤッ!▶▶(弱攻撃時)
ドリャッ!▶▶(強攻撃時)
グッ!▶▶(弱攻撃を喰らったとき)
ウォッ!▶▶(弱攻撃を喰らったとき)
グワアッ!▶▶(強攻撃を喰らったとき)
グワアァァァァァ!▶▶(ファイナルダウン)
ヘイ、カモ〜ン!▶▶(挑発)
ウオォォォォ!!▶▶(パワー溜め)
フンッ!▶▶(攻撃避け)
ウォウウォ〜!▶▶(勝利時のセリフ)

勝利メッセージ

ブラジルチーム●「あんたらのやってたことはただの戦争ごっこか?えぇ!」
中国チーム●「超能力だと!笑わせるぜ!!」
日本チーム●「所詮日本人に格闘技は無理なんだよ!とっとと国に帰んな!」
アメリカチーム●「本家の俺らをまねても無駄だぜ!実力がちがうわ!!」
韓国チーム●「チームの組合わせは悪くねーけどなチッとばかし弱いぜ!」
イタリアチーム●「おめえら有名なんだろ?もっと楽しませてくれよな」
メキシコチーム●「極限流?たいそうな名前の割にゃ、大したことねぇな」
イギリスチーム●「オレたちを倒すには、力不足だったようだな!」

ヘビィ・D!



音声合成

ハアァッ!▶▶(R・S・D)
(ブラスト)アッパー!▶▶(ブラストアッパー)
ウリャ〜ッ!▶▶(ソウルフラワー)
シュシュッ▶▶(弱攻撃時)
フンッ!▶▶(強攻撃時)
ムッ▶▶(弱攻撃を喰らったとき)
クッ▶▶(弱攻撃を喰らったとき)
ウオッ!▶▶(強攻撃を喰らったとき)
うおぉぉぉぉぉ!▶▶(ファイナルダウン)
ヘイヘイヘイ!▶▶(挑発)
ムウゥゥゥゥ!▶▶(パワー溜め)
フンッ!▶▶(攻撃避け)
器を知れ!▶▶(勝利時のセリフ)

勝利メッセージ

ブラジルチーム●「つまらん!もっと手応えがあるのかと思っていたが…」
中国チーム●「その程度の攻撃を見切れぬ俺たちではない!」
日本チーム●「俺のストレートは無敵!喰らって立ち上がった奴はいない!」
アメリカチーム●「本物の俺たちと当たったのが運の尽きだったな!」
韓国チーム●「遅いな!その程度の動きではスローすぎてあくびが出るぜ!」
イタリアチーム●「お前たちのファンが泣いているぜ!もうちっと強くなりな!」
メキシコチーム●「どんな相手だろうと、この拳でねじふせる!それが俺のやり方だ!」
イギリスチーム●「ここは力がすべてだぜ!その細腕にゃ苛酷すぎるんじゃねえか!?」

ラッキー・グローバー



音声合成

デスバウンド!▶▶(デスバウンド)
ヒャーウッ!▶▶(ラッキービジョン)
イヤッホーッ!▶▶(サイクロンブレイク)
ヘルバウンド!!▶▶(ヘルバウンド)
ホッ!▶▶(弱攻撃時)
ホウッ!▶▶(強攻撃時)
ウッ!▶▶(弱攻撃を喰らったとき)
クッ!▶▶(弱攻撃を喰らったとき)
ヒョウッ!▶▶(強攻撃を喰らったとき)
ヒヤアァァァァァ!▶▶(ファイナルダウン)
フフ〜ンッ!▶▶(挑発)
リャアァァァァァ!▶▶(パワー溜め)
ほぉうっ!▶▶(攻撃避け)
フッフー…!▶▶(勝利時のセリフ)

勝利メッセージ

ブラジルチーム●「俺たちを倒したけりゃ、核兵器でも持って来るこったな!」
中国チーム●「年寄りと子供は早く帰んな!所詮オレたちの相手にゃならねえぜ!」
日本チーム●「日本でトップかもしれないが世界にゃ通用しねえぜ!」
アメリカチーム●「見た目は似ているが、お前らとは鍛え方が違うんだよ!」
韓国チーム●「何だ、お前ら…。見かけの割りにはたわいもなかったなあ!」
イタリアチーム●「同じ空手でも腕はオレのほうが上だったようだな!」
メキシコチーム●「同じ空手でも腕はオレのほうが上だったようだな!」
イギリスチーム●「あんたたちならいつでも相手になってやるぜ!」

THE KING OF FIGHTERS '94

アメリカステージ



エンディング

　ボロボロになったルガール
ルガール
「ば、ばかな！この私が敗れるとは…！」
ブライアン
「見たか！おれたちこそ世界最強だぜ！」
ルガール
「フッ、確かにな…だが、このルガール！」「このままくたばる訳にはいかん！」
　手を上げるとそこには、自爆スイッチがある。
ルガール
「海のもくずとなるがいい。さらばだ！」
　画面は真っ白にフェードアウトする。
ラッキー
「やばい！にげろ!!」
　真っ白画面から爆発炎上しているルガール空母にフェードインしてフェードアウト。道端で話をしている3人。
ラッキー
「さあて、これからどうするか？」
ブライアン
「おれは帰ってアメフトに専念するぜ」
「なにせ人気プレイヤーだからな」
ラッキー
「オレは、このままストリートファイターを続けていくつもりだ」「ベビーD！はどうするんだ？」
ヘビィD！
「どうやらオレは闘いの中でしか生きられねえみたいだからな」
「お前と一緒に行って見るか」
ラッキー
「ほう〜。やっとその気になったか」
ヘビィD！
「まあな…！」
ブライアン
「じゃあ、そういうことだな」「また何か面白いことがあったら誘ってくれ」
ラッキー、ヘビィD！
「ああ。またな！」
　別れる3人。







デモシーンメッセージ

中間デモ

ルガール
「ほう…なかなか豪快な連中だ。だが、荒削りな部分も多いようだな。どこまで勝ち昇れるか楽しみにしておくとしよう」
「ハッハッハッハッ！）

ボス前デモ

ルガールの秘書
「優勝おめでとうございます」
「大会の主催者がぜひともあなた方を招きたいと申しております。どうか私と御同行をお願いします」
　暗闇からフェードインで現れるルガール。
ルガール
「ようこそ、我が美術館へ」
ブライアン
「あんたが、この大会の主催者かい!?」
ルガール
「そうとも、我が名はルガール。
　わざわざ出向いてもらって恐縮なのだが、君たちに来てもらったのはぜひとも私のコレクションに加わってもらいたいと思ったからなのだよ」
ラッキー
「何！コレクション!?」
ルガール
「周りの像を見たまえ！この像こそ私が今まで倒してきた格闘家たちそのものだよどうだ、すばらしいだろう」
ブライアン
「何て趣味してやがんだ！ムチャクチャだな！」
ルガール
「鍛えぬかれた君たちの強靱な肉体は、私のコレクションにこそふさわしい…。さあ、バトルステージへ行くとしようか…」
ルガール（変身前）
「フッフッフッ…。なかなか楽しませてくれるではないか…」
「では私も本気で闘うとしよう！」



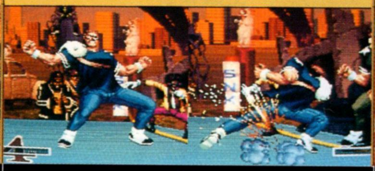


これぞ男だ！パワーキャラ

ブライアン・バトラー
BRIAN BATTLER

人気抜群のフットボーラーが戦いに身を投じた。アメフトで鍛えた全身でぶつかる戦法に、恐怖は覚えても笑ってはいけない。そのへんをプレイヤーは理解してくれ！

必殺技

ブライアントルネード	ハイパータックル	スクリューボディプレス
→↓↘＋A or C	→↘↓↙←＋A or C	ジャンプ中に↓↘→＋B or D
		
64	84	48
20	23	6
500(700)	600(800)	300(300)

投げ

アトミックドロップ	ロックバスター
→(←)＋C	→(←)＋D
	
64	66
—	—
1000	1000

スルーアタック

メテオアッパー
ガード状態から前＋A

—
15
900

吹っ飛ばし攻撃

スパルタンキック
C＋D

66
28
800

空中特殊技

バスタートマホーク
空中で↓＋C

58
20
800

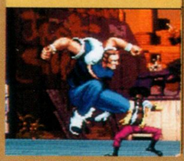
ゲージ溜め

A＋B＋C


攻撃避け

避け
A＋B


移動

前ダッシュ	バックステップ
レバー前2回	レバー後2回
	

必殺技

パワーキャラであるブライアンの必殺技は、やはり当たれば強力だ。

威力だけを見るなら、ハイパータックルが3つの必殺技の中で最高。しかしこの技は出るのがあまりにも遅く、出ても止められやすい。ガードされても距離は開くものの、硬直時間が非常にながいのだ。上方向への判定が強いのが、唯一の救いだろう。

似た様に突進系のブライアントルネードは、出るのは早いが判定がクソ弱い。無敵時間もないので、ほとんど連続技用と言える。ちなみに東のハリーケーンアッパーだけ、なぜかすり抜けられるぞ。

結局、かなり使える必殺技はS・B・Pだけで、使い方は攻略のほうを読んでくれ。

超必殺技

ビッグバンタックル
↓↙←→↘↓↙←＋C

120
—
2500

通常技(パンチ系)

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小パンチⒶ	コズミック	コズミックパンチ	ショックキャノン	ミサイル張り手	ボディーハンマー
					
	22	22	20	22	22
	10	12	10	12	12
	300	300	100	100	100
大パンチⒸ	ダイナミックプレス	メガクラッシュ	ロケットアッパー	椰子の実割り	ハンマーヘッド
					
	58	60	62	54	40
	18	23	20	23	16
	400	400	200	300	200

通常技(キック系)

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小キックⒷ	コズミックキック	コズミックキック	ソニックキック	スーパーキック	ニーボンバー
					
	24	24	22	24	24
	10	12	7	12	12
	400	300	200	200	200
大キックⒹ	ロケットキック	ロケットキック	クラッシュキック	ハイパーキック	バスターキック
					
	56	58	58	62	62
	18	23	12	23	23
	400	400	300	400	400

※技表の数値の見方は10ページを参照して下さい。

通常技

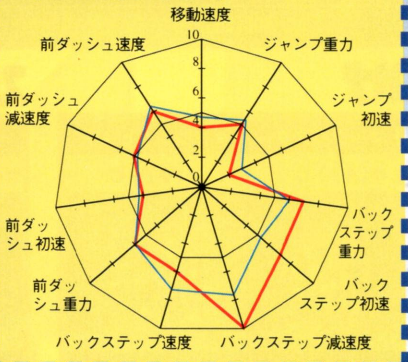
ブライアンの通常技の特徴は連打が効かず、戻りが遅く、でもリーチはあるといったところか。

その唯一の利点のリーチ。これを実感できるのは、何と言っても大足払いだ。この技を出す時姿勢が低くならないので、対戦中に相手は大足払いがくることを予測しずらい。無論判定が小さくならないのだから、不利とも言える。また出戻りが遅いため、相手にガードさせただけでも反撃は必至だ。

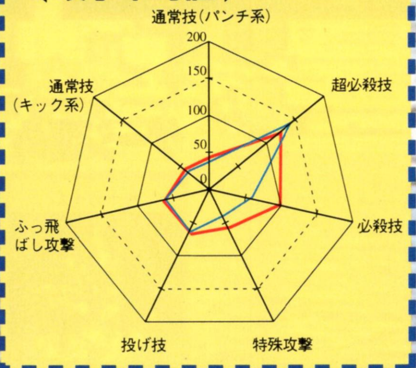
もう一つのこのキャラの通常技で特徴的なのは、しゃがみ大パンチ。対空としての信頼度がかなり高く、判定が前へ出るので地上でも使いやすいのがいい点だ。キャンセルがかからないのが多少残念。

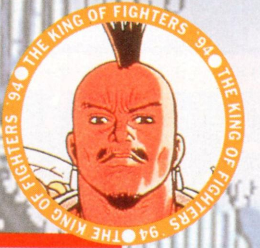
キャンセルは近距離立ち大パンチにかかるぞ。2発入ってからかかるから、次にB・トルネードまたしてやビックバンタックルにつなげると、勝負は決まるだろう。

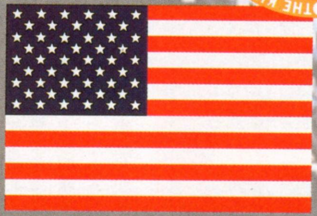
◀移動能力値▶



◀攻撃平均値▶





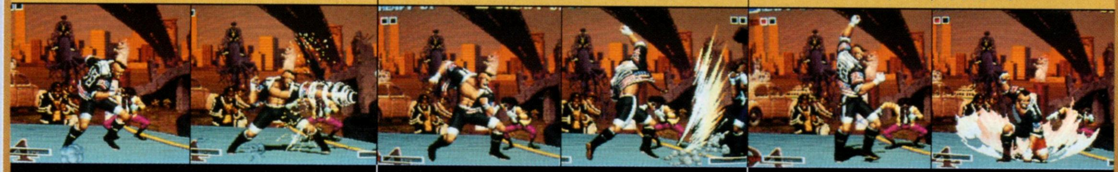


本場ヘビー級の底力

ヘビィ・D! HEAVY.D!

パワー、切れ味どれを取っても合格点。通常技にかんしてはチーム1と断言していいだろう。但し跳び込みに関しては…全チーム中1番ヤバイ！

必殺技



R・S・D	ブラストアッパー	ソウルフラワー
➡⬇⬊＋AorD	⬇⬊➡⬈＋BorD	⬅⬋⬇⬊➡＋AorC
50	68	68
3	24	26
600(800)	700(1000)	700(1000)

必殺技

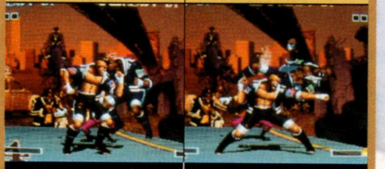
3つも持っている必殺技のどれもが、とても使い勝手が良いとは言えない。対戦中に何も考えずに出すと、意味無しか、反撃を喰らうだろう。

最も使えないと思われるのがソウルフラワー。対空としては使えないし、出るのが遅いので連続技用にもならない。それでも出た後の硬直はほとんどないから、一応置いておくにはいいだろう。

ブラストアッパーも似たように、置いておく感じで使う。この技は出るのは早いが硬直がながいので、連続技として使える分S・フラワーよりは使用頻度が高くなるはずだ。

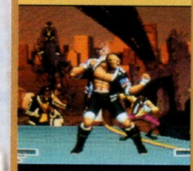
最後にR・S・Dだが、先の2つの必殺技よりは確かに使いやすい。一応普通の突進系の技として使えるからね。

投げ



ストマックバスター	ダンシングビート
➡(⬅)＋C	➡(⬅)＋D
10	18
―	―
200	200

スルーアタック



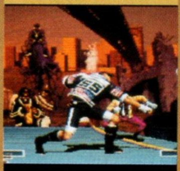
ヘッドクラッシュ
ガード状態から前＋A
―
15
900

吹っ飛ばし攻撃



ハイスピードアッパー
C＋D
65
28
800

特殊技



ロッククラッシュアッパー
遠距離➡(⬅)C
58
24
800

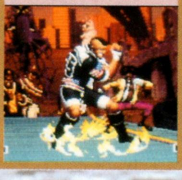
超必殺技



D・クレイジー
⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅＋C
30
―
2500

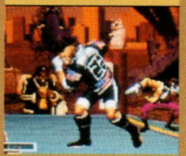
ゲージ溜め

A＋B＋C



攻撃避け

キングオブスウェー
A＋B

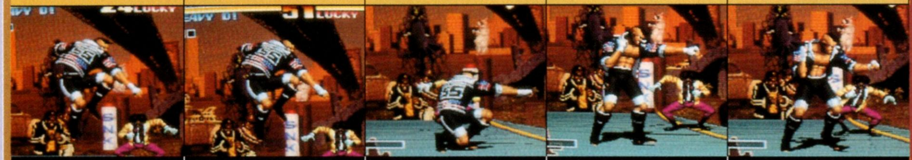


移動

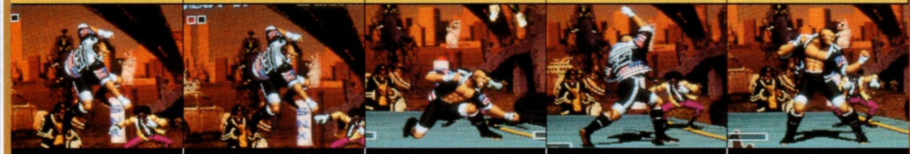
前ダッシュ	バックステップ
レバー前２回	レバー後２回



通常技(パンチ系)

斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	
キングオブナックル(弱)	キングオブナックル(弱)	センシティブナックル	マッハジャブ	ジャックフック	小パンチⒶ
					
21	21	19	21	21	
8	11	8	11	11	
300	300	100	100	100	
キングオブナックル(強)	キングオブナックル(強)	スピーディングナッパー	カウントストレート	ナックルシューター	大パンチⒸ
					
55	62	52	54	54	
18	23	20	23	23	
400	400	200	300	300	

通常技(キック系)

斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	
ジャンピングジャックナックル(弱)	ジャンピングジャックナックル(弱)	センシティブナックル	マッハジャブ	ブレイキングブロー	小キックⒷ
					
23	23	21	23	23	
8	11	8	11	11	
300	300	200	200	200	
ジャンピングジャックナックル(強)	ジャンピングジャックナックル(強)	フットクラッシュ	スクリームナッパー	ダブルカウンター	大キックⒹ
					
56	60	58	60	46	
18	23	12	23	16	
400	400	300	400	400	

※技表の数値の見方は10ページを参照して下さい。

通常技

ボクサーのヘビィ・D!の通常技は足を使わず、すべて拳でシャープだ。

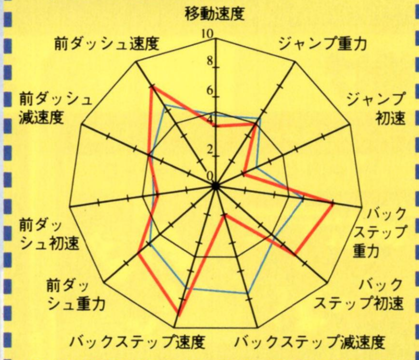
特に大足払いの出戻りの早さとリーチは、もはやD!の代名詞と化した感がある。

この大足払いと2択で使い分けるのが、レバー入れ立ち大パンチ。承知の通りこの技は、相手は下ガードできない。移動しながら打ち降ろす。攻撃判定が出るのが多少遅いのが欠点だが。

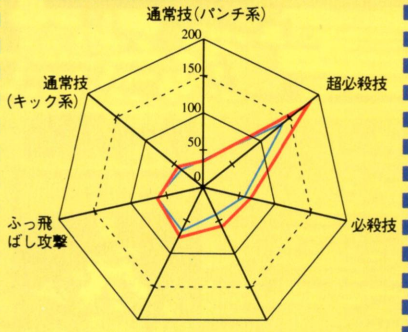
レバーを入れないと普通のストレートになるが、こちらも使える通常技の一つだ。一番リーチのある技だし、出るのがかなり早く判定も強い。

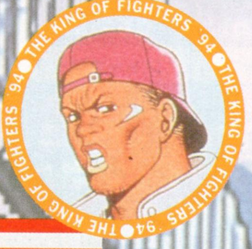
立ち状態ですこし変わっているのが、大キック。超近距離で相手方向にレバーを入れると、数発相手に小パンチを叩き込みダウンさせることができるのだ。投げとも違い、当てないとでない。見た目は派手だが、威力は普通の大攻撃ぐらいというのが…。

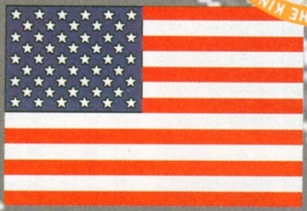
◀移動能力値▶



◀攻撃平均値▶





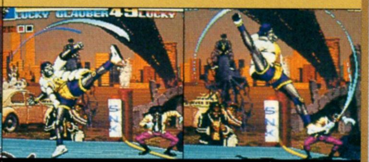


NBAのテクと空手のパワー

ラッキー・グローバー
LUCKY GLAUBER

極限流にあれほどのセリフを吐けるラッキー。あの細い足でよくもまぁ…しかしその自信を裏づけられるほどの実力をこのキャラは持っているのだ!!

必殺技

デスバウンド	ラッキービジョン	サイクロンブレイク
⬇⬊➡＋A or C	⬅⬋⬇⬊➡＋B or D	⬇⬋⬅⬉＋B or D
		
45	—	48
18	—	10
500(700)	—	600(800)

必殺技

使用頻度が最も高くなるであろうと思われる必殺技はデスバウンド。しかも小のほうだ。大は軌道が低いので相手に当てやすいが硬直はながいし、あまり意味はないぞ。またある特定の条件でボールを撃たず、パンチのみを出すダウン技があるが、これもあまり意味がない。

ラッキービジョンは攻撃力は持たないが、相手を精神的に揺さぶれると有効。硬直時間もあるから、多用は禁物だ。

サイクロンブレイクは全弾入るとかなりの体力を奪えるし、対空としても、強くはないが一応使える。また、空中でスカった感じで当てると追い打ちをかけることができるぞ。地上で当てれば投げられやすいが、連続技には使える。

投げ

ダンクバスター	ラッキークラッシュ
➡(⬅)＋C	➡(⬅)＋D
	
58	9
—	—
1000	200

スルーアタック

回し突
ガード状態から前＋A

—
15
900

吹っ飛ばし攻撃

横蹴上
C＋D

60
26
800

特殊技

ダンク落とし
空中で⬇＋C

48
24
800

超必殺技

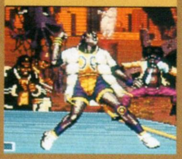
ヘルバウンド
⬇⬋⬅⬋➡＋BC

120
—
2500

ゲージ溜め

A＋B＋C


攻撃避け

避　け
A＋B


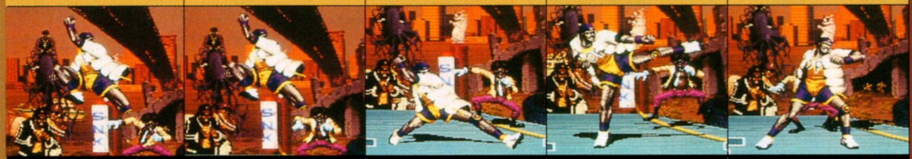
移動

前ダッシュ	バックステップ
レバー前２回	レバー後２回
	

通常技(パンチ系)

斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	
跳び手刀打	飛び突	しゃがみ突	縦　突	前肘当	小パンチ(A)
					
17	17	15	17	17	
8	10	8	12	12	
300	300	100	100	100	
跳び逆突	跳び逆突	しゃがみ逆突	逆　突	合　突	大パンチ(C)
					
52	52	54	47	47	
18	23	20	23	23	
400	400	200	300	300	

通常技(キック系)

斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	
跳びひざ蹴り	跳びひざ蹴り	しゃがみ蹴込	横蹴込	前蹴込	小キック(B)
					
19	19	17	19	19	
8	10	8	12	12	
400	300	200	200	200	
跳び横蹴り	跳び蹴り	しゃがみ前蹴込	回し蹴り	ひざ蹴り	大キック(D)
					
52	57	52	57	57	
18	23	12	23	23	
400	400	300	400	400	

※技表の数値の見方は10ページを参照してください。

通常技

ラッキーの通常技の特徴はやはりリーチがあり、さらに出るのも遅くない。唯一の欠点は、小足払いの連打が効かないことぐらいだろう。

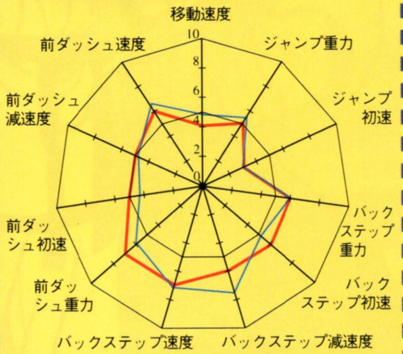
そんな中で、最もリーチのある技は立ち大足。足先のほうまで十分に判定があり、しゃがんでいる敵にも当たるのだ。ただし空振ると隙がデカイ。

大足払いもリーチの面では多少劣るが、ほかのキャラから見ればこれほど長くて、比較的隙も少ない大足払いはイヤなはずだ。

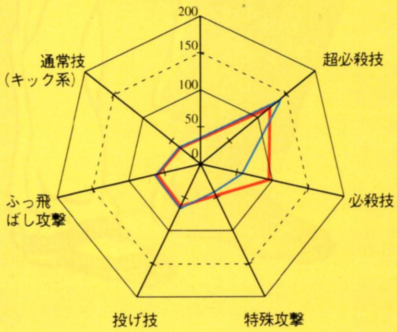
代表的なリーチのある技はこの2つぐらいで、もう一つ利用価値の高い通常技は近距離立ち大パンチ。出てる時間がながく、何よりもキャンセルがかかるのは貴重だ。

ところでラッキーの通常技は上方向に強いものがないので、対空として使えないという欠点もある。これを補うには逃げ、特にジャンプ大キックを使うといいだろう。リーチがあるから、画面端以外ならかなり有効だ。

◀移動能力値▶



◀攻撃平均値▶



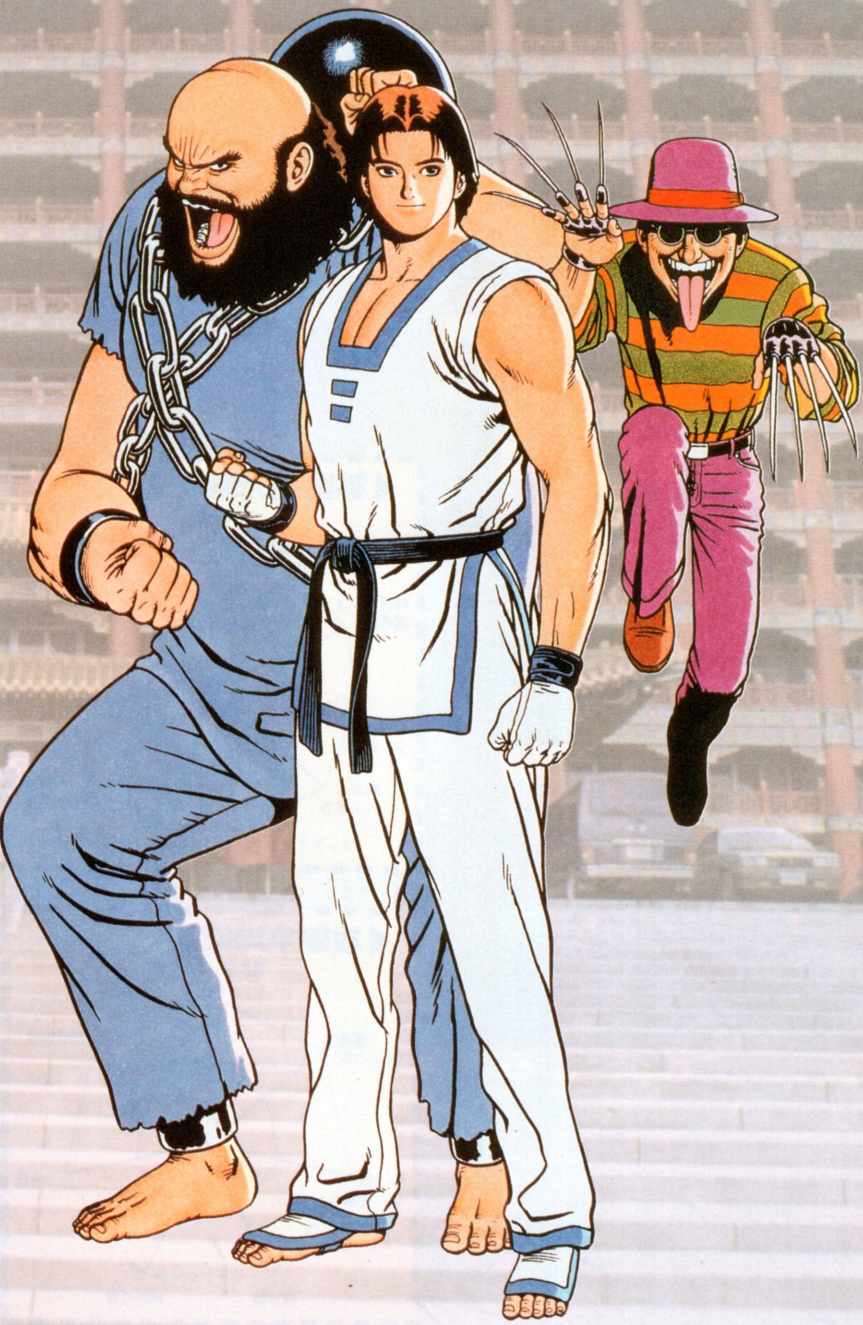


キム・カッファン

チャン・コーハン

チョイ・ボンゲ

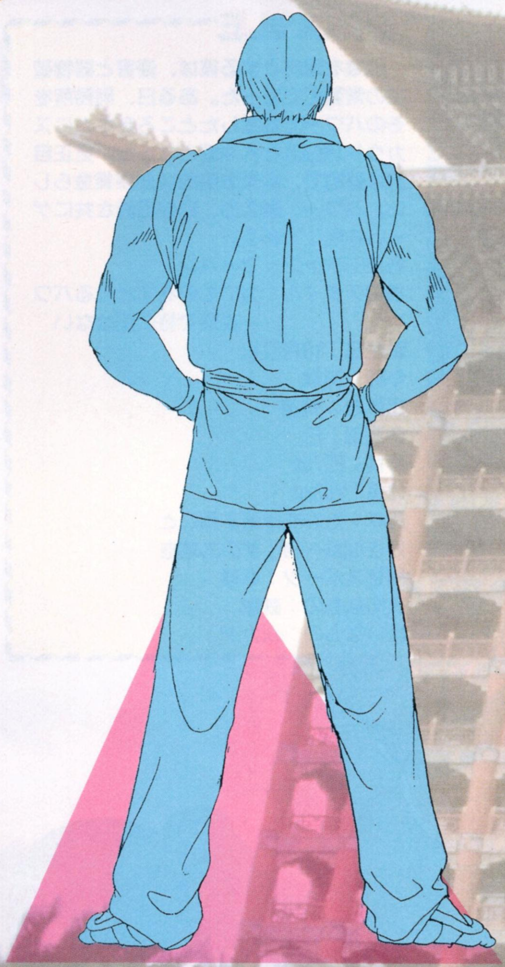
韓国
キムチーム
KOREA

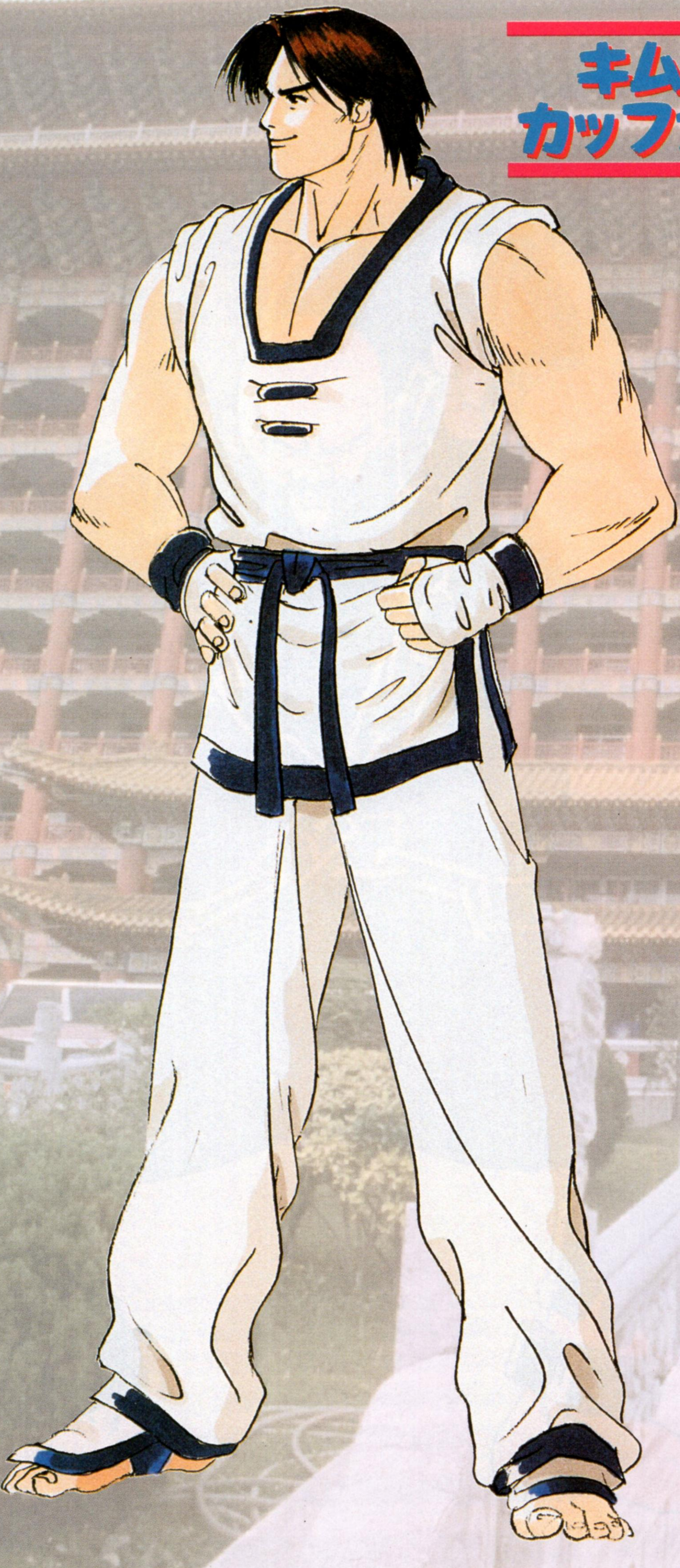


BACK STORY

「おとうさん、みてよ！すごいよ！」
幼い息子たちが、顔を紅潮させてキムを呼んだ。
「どうしたんだい？ドン、ジェイ。おおっ！」
そこには刑務所の防犯カメラに写ったチャン・コーハンの姿があった。画像はひどく悪いが、刑務所の壁をことごとく破壊してゆくその姿は、さながら化け物のようであり、テレビを通してではあるが、その脅威は深く伝わってくる。
「なぜ、彼はこれだけの力を持っておりながら、正義のために使わないんだ。よし、私が彼を目覚めさせてやる！」
ニュースは、この脱獄犯が未だに捕まっていないことを告げた。こうしては居られない。早速キムはチャンの居所をつきとめるべく街へ出た。
すっかり夜も更けて、街は静寂に包まれているかの様であった、…が突然
「ウヒョヒョヒョヒョヒョヒョヒョ〜!!」
と奇妙な叫び声が聞こえたかと思うと、鋭い刃物のようなきらめきが夜の街を彩った。
その攻撃を間一髪でかわした、と思う間もなく次の攻撃が来る。右から来たかと思えば、上から飛んで来る。かなりすばしっこい奴だ。いくら防御していてもキリがない。
そして、鋭い刃物のような爪がキムの喉元を狙ったその瞬間…。
「飛燕斬！」
キムはほんの一瞬のスキをついて、この夜の来訪者に一撃をくれてやった。
「ウヒョー！まいったでやんすよ！」
そこには、顔面蒼白でオドオドしている小男のチョイ・ボンゲがいた。今の襲撃から、彼もまた驚くべき攻撃力を持ちながらも、その使い道を誤っているとキムは思った。
「よし、あなたも私が教育しましょう。世の中にはまだまだ悪がいるものだな！」
そう言ったキムの手には『キング・オブ・ファイターズ』の招待状が握られていた。

キム・カッファン



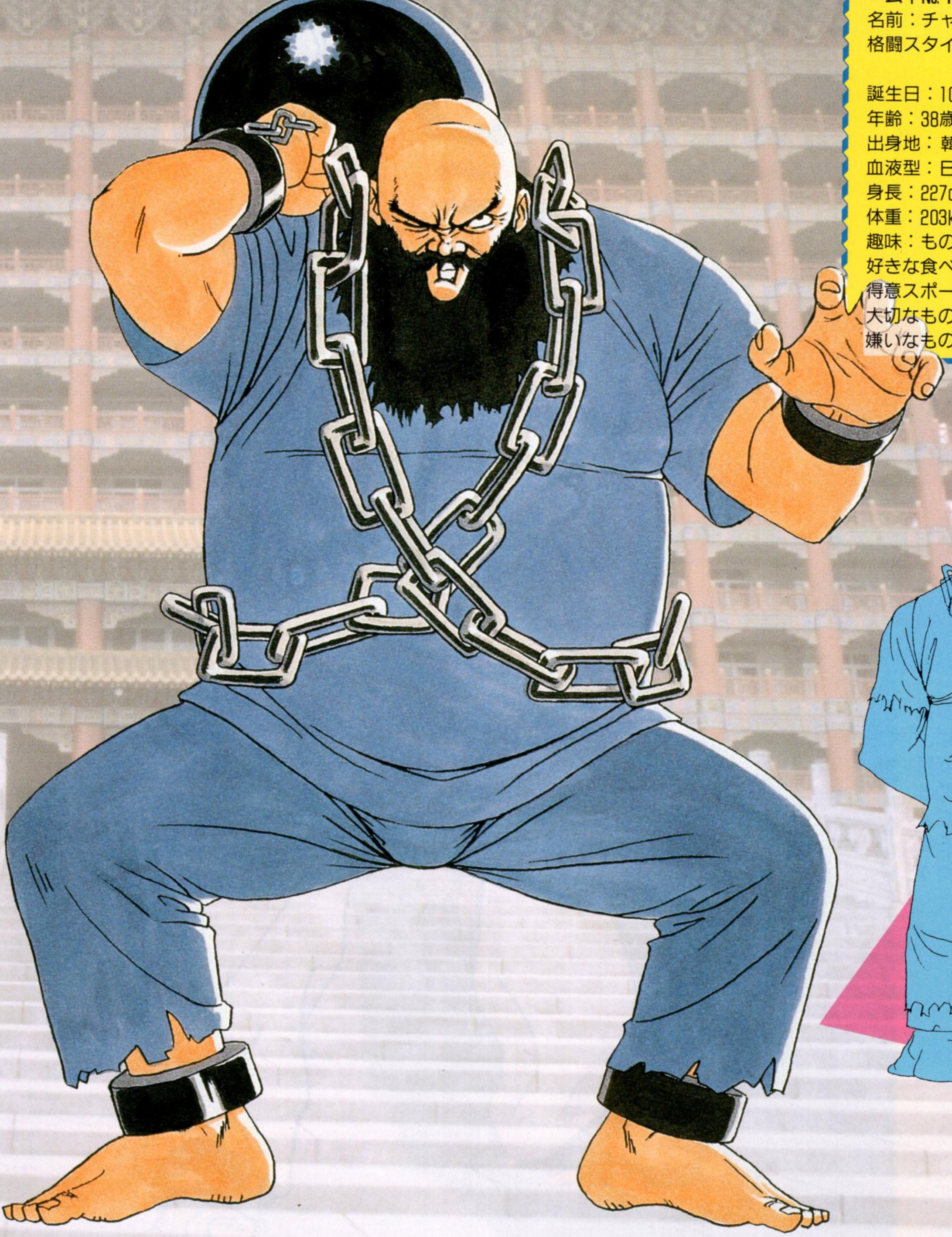


PROFILE

再びライバルたちとの決戦を夢見て修行に励んでいたキムの元に、待ちわびていた大会の招待状が届いた。早速メンバー探しを始めた彼の前に、チャンとチョイの2人が現れた。正義の名の下に彼らを更正させる、という目的を引っさげて今大会に出場する。

名前：キム・カッファン
格闘スタイル：テコンドー
誕生日：12月21日
年齢：29歳
出身地：韓国
血液型：A
身長：176cm
体重：78kg
趣味：カラオケ
好きな食べ物：焼肉
得意スポーツ：体操
大切なもの：2人の息子
嫌いなもの：悪

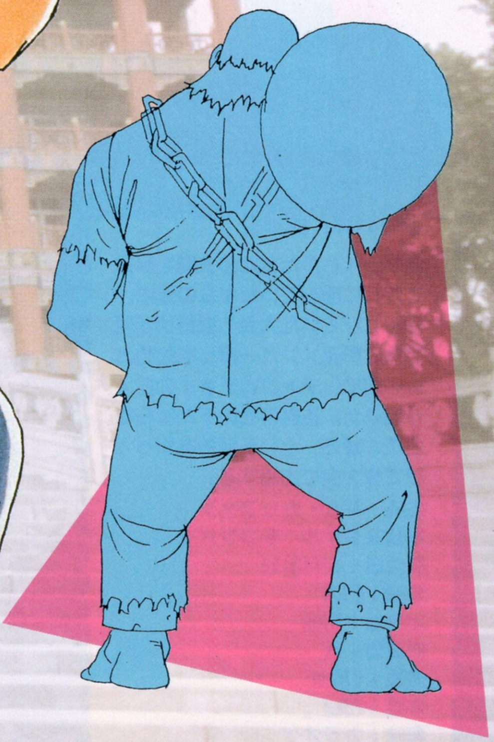
チャン・コーハン



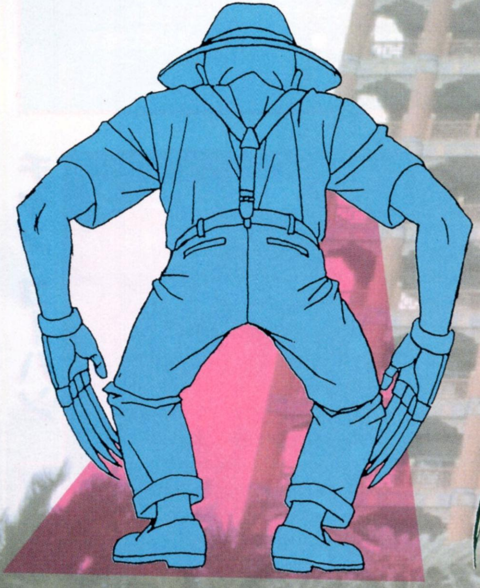
PROFILE

破壊を趣味とする彼は、傷害と器物破損の常習犯であった。ある日、刑務所をそのパワーで脱獄したところをキムにスカウト（脅迫）され仲間となった。更正目的は建前で、本来の目的は優勝賞金らしい。パワー、耐久力、動きの鈍さ共にゲーム中No.1である。

名前：チャン・コーハン
格闘スタイル：力にものを言わせるパワー攻撃で特に型はない
誕生日：10月21日
年齢：38歳
出身地：韓国
血液型：B
身長：227cm
体重：203kg
趣味：ものを破壊すること
好きな食べ物：羊の丸焼き
得意スポーツ：卓球
大切なもの：鉄球
嫌いなもの：ムカデ



チョイ・ボンゲ





PROFILE

昼は精肉店の主人、夜は血を求めさまよう切り裂き魔へと変貌。ある夜キムを襲おうとして、返り討ちに遭いチャンと同じく更正建前の賞金目的に大会に出場することになった。ゲーム中最高のスピードとジャンプ力を持ち、ナイフ状の爪ですべてを切り裂く。

名前：チョイ・ボンゲ
格闘スタイル：身軽さと両手のツメを武器に闘う
誕生日：10月25日
年齢：35歳
出身地：韓国
血液型：B
身長：153cm
体重：44kg
趣味：ものを切り刻むこと
好きな食べ物：かに
得意スポーツ：新体操
大切なもの：フレディのツメを真似て自分で作ったツメ
嫌いなもの：コンニャク

音声合成&勝利時メッセージ

キム・カッファン



音声合成

ひえんざん▶▶(飛燕斬)
はんげつざん▶▶(半月斬)
アタッタッ▶▶(飛翔脚&鳳凰脚)
アチャァーッ！▶▶(攻撃時)
クッ！▶▶(攻撃を喰らったとき)
グフッ！▶▶(攻撃を喰らったとき)
タァ～アッ！▶▶(ファイナルダウン)
OH　NO！▶▶(挑発)
フンッ！▶▶(勝利時のセリフ)

勝利メッセージ

ブラジルチーム●「あなた方は十分強い！だが、ここから先に進むのは私たちだ!!」
中国チーム●「テコンドーは私のすべてをかけた不敗の拳！そう簡単には破れんよ」
日本チーム●「若いな、君たちは、修行を積めばもっともっと強くなれるぞ！」
アメリカチーム●「格闘技最強のテコンドーをなめてもらっては困るな」
韓国チーム●「断じて負けるわけにはいかん！正義を語るニセモノめ！」
イタリアチーム●「どうやら修行を怠ったようだな！次を楽しみにしているよ！」
メキシコチーム●「あなたたちと闘えてよかった！またいつか手合わせ願いたいものだ！」
イギリスチーム●「華麗な技を持っているが、相手が悪かったようだな！」

チャン・コーハン



音声合成

ぬうぅぅぅぅぅぅ▶▶(鉄球大回転)
ぬおりゃあぁぁ！▶▶(鉄球粉砕撃)
フンッ！▶▶(破壊投げ&鎖締め)
フンッ！▶▶(弱攻撃時)
ドリャァ！▶▶(強攻撃時)
ブッ▶▶(弱攻撃を喰らったとき)
ボッ▶▶(弱攻撃を喰らったとき)
ブホッ！▶▶(強攻撃を喰らったとき)
ぶぅぅわぁぁぁぁ！▶▶(ファイナルダウン)
ガッハッハッハッ▶▶(挑発)
ウォォォォォ…▶▶(パワー溜め)
うっほ～！▶▶(攻撃避け)
ふんが～!!▶▶(勝利したときのセリフ)

勝利メッセージ

ブラジルチーム●「どうだオレの鉄球は！たとえ相手が戦車だろうがブッ潰すぜ！」
中国チーム●「正義面する奴ほど怪しいってなぁ。おめえらもそれだろ」
日本チーム●「シャバの空気はうまいが、お前らは目障りだ！」
アメリカチーム●「図体ならオレのほうがでけえよなあ！お前らまるでガキだぜ！」
韓国チーム●「俺のいねぇ間にうまいことやってたらしいが今日で終わりだ」
イタリアチーム●「二枚目も台無しだなぁ。あんたらに勝つのが一番おもしれぇぜ！」
メキシコチーム●「極限流だか何だか知らねぇが、俺たちにかかっちゃイチコロだぜ！」
イギリスチーム●「ワッハッハッ！当然の結果じゃねえのか?おじょーちゃんたちよ！」

チョイ・ボンゲ



音声合成

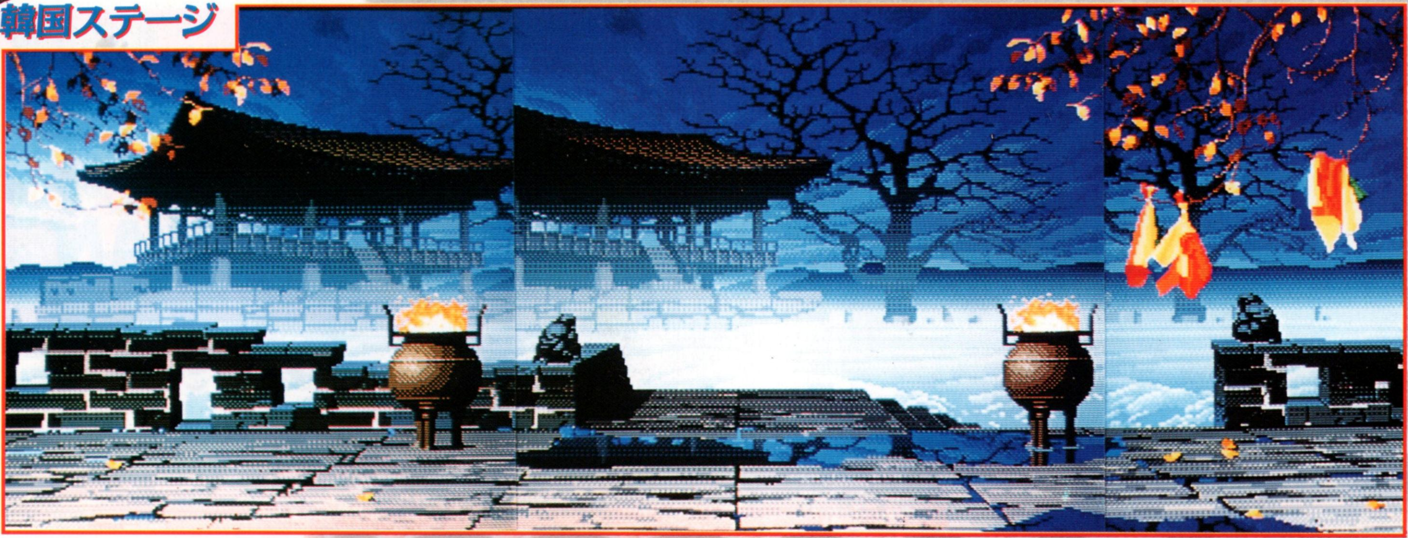
ウッキィ～！▶▶(飛翔空裂斬)
ウヒャ～！▶▶(竜巻疾風斬)
ヒャッヒャッヒャッヒャッ▶▶(飛翔空裂斬)
ヒョッ！▶▶(弱攻撃時)
ヒャウッ！▶▶(強攻撃時)
ヒョッ！▶▶(弱攻撃を喰らったとき)
ウヒョ！▶▶(弱攻撃を喰らったとき)
ウヒャウ！▶▶(強攻撃を喰らったとき)
うひゃあぁぁぁ～！▶▶(ファイナルダウン)
ウヒッウヒッウヒッ▶▶(挑発)
ムヒョヒョヒョヒョ▶▶(パワー溜め)
ウヒョッ▶▶(攻撃避け)
うぷっ…▶▶(勝利時のセリフ)

勝利メッセージ

ブラジルチーム●「時間のむだ使いだねぇ！早く降参すればよかったんでやんす！」
中国チーム●「もう終わったでやんすか?つまんなぁ～い！ウキキキ～」
日本チーム●「さっきまでの元気はどこへ行ったのかなぁ?ウヒョヒョヒョ」
アメリカチーム●「でくのぼうはウチに帰ってねるでやんす！ウプッ！」
韓国チーム●「手入れのしてない鉄の爪なんざ恐るるに足りないでやんすよ！」
イタリアチーム●「ウキャキャキャ！これで私たちも有名になるでやんす！」
メキシコチーム●「悔しい?ウッシッシッシ！お前たちの血の味は格別でやんす！」
イギリスチーム●「美しいものを切り刻むのは快感でやんす！ヒョ～ッヒョッヒョ！」

THE KING OF FIGHTERS '94

韓国ステージ



エンディング

　ボロボロになったルガール
ルガール
「ば、ばかな！この私が敗れるとは…！」
キム
「当たり前だ！正義は必ず勝つのだ！」
ルガール
「フッ、だが、君たちをここから帰すわけにはいかんな!!」
　手を上げるとそこには、自爆スイッチがある。
ルガール
「海のもくずとなるがいい。さらばだ！」
　画面は真っ白にフェードアウトする。
キム
「やばい！逃げろ!!」
真っ白画面から爆発炎上しているルガール空母にフェードイン。救命ボートの上でそれを見ている3人
チョイ
「あ～あ、優勝賞金が…」
キム
「何！優勝賞金とは何のことだ!?」
チャン
「ケッ、ここまで我慢してあんたについて来たのは、優勝賞金を頂くためだったんだよ！これじゃあ骨折り損のくたびれもうけじゃねえか！」
キム
「そうか、最初からそれが目当てだったのか」「残念だ、どうやら私の鍛え方がまだまだ甘かったようだな！」
チョイ・チャン
「えっ？」
キム
「よし！早速帰って次の大会に備えて修業だ!!」
チョイ・チャン
「じょっ、冗談じゃねえよぉぉぉ!!」
逃げ出すチョイとチャン。それを追うキム。画面はフェードアウト。



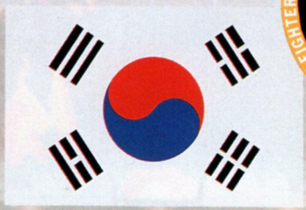




デモシーンメッセージ

中間デモ
ルガール
「どうやらあの2人はキムという男にむりやりチームを組まされているようだな。果たしてあの2人で更正することができるかな…」
「ハッハッハッハッ！」

ボス前デモ
ルガールの秘書
「優勝おめでとうございます」
「大会の主催者がぜひともあなた方を招きたいと申しております。どうか私とご同行をお願いします」
　暗闇からフェードインで現れるルガール。
ルガール
「ようこそ、我が美術館へ」
キム
「あなたがこの大会の主催者ですか？」
ルガール
「そう…私が主催者のルガールだ」
チョイ
「わざわざ賞金をくれるために招待してくれたんでやんすか？」
ルガール
「フッ、期待を外して申し訳ないが君たちに来てもらったのは私のコレクションに加わってもらうためなのだよ」
チャン
「何！コレクションだと!?」
ルガール
「周りの像を見たまえ！この像こそ私が今まで倒してきた格闘家たちそのものなのだよ！どうだ、すばらしいだろう」
キム
「な、何ということを…。だが、我ら3人、そう簡単には倒せぬぞ！」
ルガール
「フッフッフッ。君たちの像こそ、私が格闘界の頂点に立った証となるだろう！さあ、バトルステージへ招待しよう」
ルガール（変身前）
「フッフッフッ…。なかなか楽しませてくれるではないか…」
「では私も本気で闘うとしよう！」





極悪度はガロスペ以上！

キム・カッファン
KIM KAPHWAN

ジャンプ小キックと飛翔脚のめくり攻撃に相手はメロメロ。空中鳳凰脚の左右往復もけっこういける。

必殺技



半月斬	飛燕斬	飛翔脚
⬇⬋⬅＋BorD	⬇溜め⬆＋BorD	ジャンプ中に⬇＋BorD
46	50	48(10)
10	10	20
700(1000)	500(700)	600(800)

必殺技

キムの必殺技は、飛燕斬、半月斬、飛翔脚の3つ。もちろん、これ以外にも超必殺技の鳳凰脚がある。この中で、唯一使える？ 飛翔脚にスポットを当てて解説していこう。小と大では、多少軌道が異なる。大より、小のほうが遠くに踏みつけにいく。ガードされた時のはね返りは、小でも大でもほとんど同じだ。

また、相手の起き上がりにうまく重ねるとめくることも可能。このめくり飛翔脚を狙う時は、早めに飛翔脚を出すことを心掛けよう。そうすれば、ガードされてはね返りを反撃される回数がぐっと減るだろう。めくり飛翔脚を狙って出せれば、相手の脅威となることは間違いなしだ。

投げ



殺脚投げ	殺脚投げ
➡(⬅)＋C	➡(⬅)＋D
62	62
—	—
1000	1000

スルーアタック



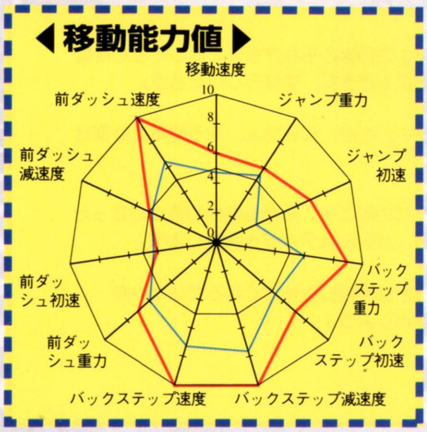
天誅絶技
ガード状態から前＋A
—
15
900

吹っ飛ばし攻撃

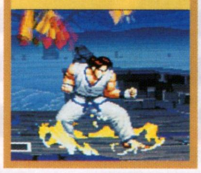


撃砲脚
C＋D
62
26
800

◀移動能力値▶



ゲージ溜め



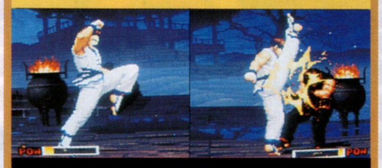
A＋B＋C

攻撃避け



カッファン避け
A＋B

超必殺技



鳳凰脚
⬇⬋⬅⬋➡＋BD同時押し
110
—
2500

THE KING OF FIGHTERS '94

通常技

通常技(パンチ系)

斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	
ジャンプジャブ	ジャンプジャブ	しゃがみジャブ	チルギ	ジャブ	小パンチⒶ
					
17	17	15	17	17	
9	9	9	12	12	
300	300	100	100	100	
ジャンプ・アプチャギ	ジャンプ・アプチャギ	払い蹴り	ドリャチャギ	ディチャギ	大パンチⒸ
					
51	52	52	44	40	
18	23	20	23	16	
400	400	200	300	300	

通常技(キック系)

斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	
ジャンプ・アプチャギ	ジャンプ・アプチャギ	しゃがみ蹴り	アプチャギ	ひざ蹴り	小キックⒷ
					
20	20	18	20	20	
9	10	7	12	12	
400	300	200	200	200	
カッファン蹴り	カッファン蹴り	すくい蹴り	パンデ・ドリチャギ	ネリチャギ	大キックⒹ
					
48	52	50	52	42	
18	23	12	16	16	
400	400	300	400	400	

使える通常技で、まっ先に思いつくのは小足払い。超連打すればキャラにもよるが、10発程度連続で入るのだ。これだけで体力ゲージ約半分の減り。凶悪だ。

地上では、遠距離立ち小キックでアチョアチョ押してやるのもいい。ただし、それだけじゃだめだけどね。

ジャンプ攻撃では、小キックがとても使える。これは、めくり攻撃などに使えるためだ。

さらに、他のキャラと違い、高い打点でガードされても投げ返されるということもはい。つまり、ジャンプ小キックさえあててしまえば、相手は何も反撃できないのだ。

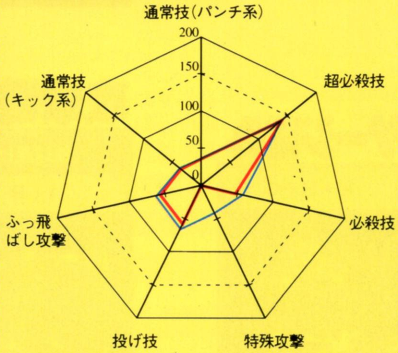
このジャンプ小キックで跳び込んで、小足払いをシャカシャカやるのがキムの攻めの基本だ。

移動

前ダッシュ	バックステップ
レバー前2回	レバー後2回
	

しゃがみ歩き
↘


◀攻撃平均値▶



※技表の数値の見方は10ページを参照して下さい。



俺の鉄球で砕かれたい奴はいるか?

チャン・コーハン
CHANG KOEHAN



刑務所をも脱獄してしまうパワーの持ち主チャン・コーハン。脱獄するパワーがあるなら、なぜ捕まった?

吹っとばし攻撃

全身砕き
C+D

72
31
800

必殺技

鉄球大回転	鉄球粉砕撃
AorC連打	⬅ため➡+AorC
	
80	90
12	12
600(800)	500(700)

投げ

破壊投げ	鎖紋め
➡(⬅)+C	➡(⬅)+D
	
14	10
—	—
1200	200

スルーアタック

手枷打ち
ガード状態から前+A

—
16
900

必殺技

チャンの必殺技は、たったの2つだけしかない。しかも、鉄球粉砕撃のほうは出るまでのスキが大きく、出たあとのスキも大きい。
　技自体は、立ち大パンチとさほど変わらないので、こっちを使ったほうがいいだろう。ただし、攻撃力とリーチは、立ち大パンチより優れている。鉄球大回転はどうだろうか。

一見、対空技に思えるが、いや全然使えない。もちろん、技によっては返せるけど。
　だからどうした的な技で、ABCD同時押しで途中で鉄球を回すのをやめることができる。まあ、まちがって鉄球大回転が出た時のフォローにはなるでしょう。
　チャンの必殺技は、どちらもちょっと使いにくいだろう。

超必殺技

鉄球大暴走
⬇↘➡↘⬇↙⬅+C

143
—
2500

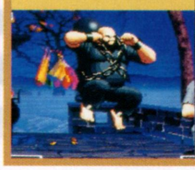
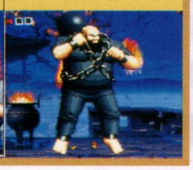
ゲージ溜め

A+B+C

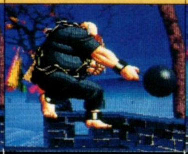
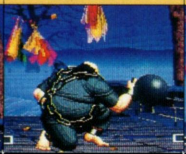

攻撃避け

鉄球避け
A+B

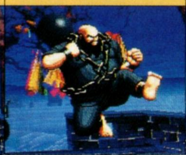
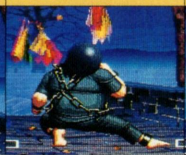
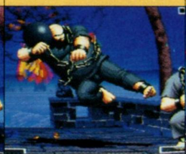

移動

前ダッシュ	バックステップ
レバー前2回	レバー後2回
	

通常技(パンチ系)

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小パンチⒶ	ムショ破り	ムショ破り	骨盤砕き	鎖骨砕き	顔面潰し
					
	27	27	25	27	27
	10	13	10	13	13
	300	300	100	100	100
大パンチⒸ	脳天砕き	脳天砕き	玉砕き	頭蓋砕き	鉄球落とし
					
	56	58	58	60	62
	18	24	20	24	24
	400	400	200	300	300

通常技(キック系)

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小キックⒷ	巨漢落とし	巨漢落とし	くるぶし砕き	ひざ砕き	ひざ砕き
					
	25	25	23	25	25
	10	12	8	12	12
	400	300	200	200	200
大キックⒹ	コーハン蹴り	コーハン蹴り	両足砕き	内臓破壊	アゴ砕き
					
	56	64	60	58	64
	18	23	12	23	23
	400	400	300	400	400

※技表の数値の見方は10ページを参照して下さい。

通常技

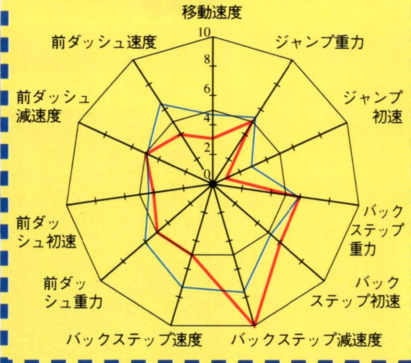
技の威力が高いチャンは、どの通常技も使える。その中でズバ抜けて使えるものは、立ち大パンチ。出したあとのスキは大きいものの、出るまでのスピードはかなり早い。リーチもかなりある。

使い方としては、遠めの相手を牽制しつつ、先読みでジャンプをつぶすというもの。さらに、相手の飛び道具の出かかりを相打ちOKでつぶすこともできるのだ。この立ち大パンチは、チャンの攻めの柱となるだろう。

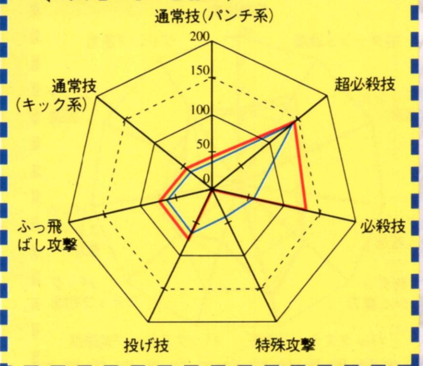
チャンは、ジャンプの軌道が低いためジャンプ攻撃を返されにくい。跳び込みに使う技は何でもいい。特にオススメは、ジャンプ小キックとC+D。

小キックは判定が強いため一方的に負けることは少ないし、C+Dは相手がふっ飛ぶためだ。もちろん他の技も充分強いぞ。

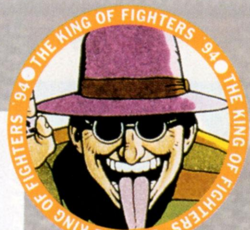
◀移動能力値▶



◀攻撃平均値▶







優勝賞金が欲しいでやんす

チョイ・ボンゲ
CHOI BOUNGE

チョイと言えば、チョコマカ動くうっとうしい奴。そんな動きができれば、もうチョイマスターだ。

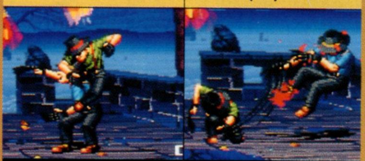
必殺技

飛翔空裂斬	竜巻疾風斬	回転飛猿斬
⬇溜め⬆BorD	⬇溜め⬆+AorC	⬅溜め➡+AorC
		
62	42	40
10	6	18
700(1000)	500(700)	600(800)

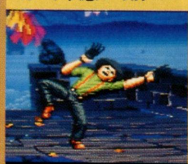
必殺技

飛翔空裂斬は、まったくといっていいほど使えない。これは、攻撃避けなどでかわされた時のスキが大きいためだ。
必ずといっていいほど、反撃されるので対戦では使わないこと。
竜巻疾風斬は、倒された時の起き上がり必殺技として使えば強力。ただし、ジャンプ攻撃をされた場合は、一方的に負けることが多いので調子に乗って出さないように。
回転飛猿斬は、ゴロゴロ転がっている間は空中の飛び道具（一部除く）をかわせる。
他にも、意外だが対空技として使える。この時は、相手とできるだけ近いほうがよく、めくり気味に出すことができれば負けることはない。

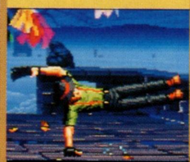
投げ

頭乗刺	二段斬
➡(⬅)+D	➡(⬅)+C
	
32	10
—	—
200	500

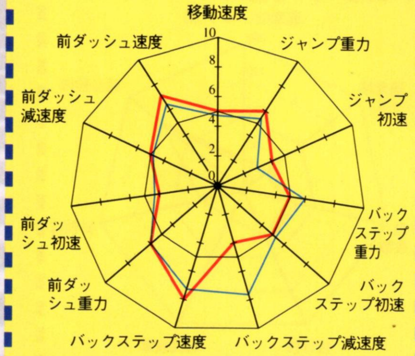
アルーアタック

肉殺し
ガード状態から前+A

—
15
900

吹っ飛ばし攻撃

外道蹴り
C+D

58
25
800

◀移動能力値▶



ゲージ溜め

A+B+C


攻撃避け

腹黒避け
A+B


超必殺技

超絶竜巻真空斬
⬅(後のみ)溜め⬋⬇⬆+BC

140
—
2500

通常技

通常技で使えるものは、なんといってもジャンプ大パンチ。めくることが可能で、2回ヒットするためだ。相手を転ばしたら、ジャンプ大パンチのめくりから連続技を狙っていこう。

このめくりジャンプ大パンチを攻撃避けでかわされたら、すかさず投げに切り替えれるようにしておこう。

地上技としては、遠距離立ち大キックが挙げられる。これも、2回ヒットする（間合いによるが）。しかも、前に乗り出しながら攻撃するので、後ろためを作りつつ移動するといった使い方もできるのだ。

他では、小足払いが唯一連発で入る。めくりの後などに、しゃがみ大パンチ以外のバリエーションとして使っていくといいだろう。

通常技（パンチ系）

斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち（遠距離）	立ち（近距離）	
肉刺し	肉刺し	肉割り	肉突き	肉裂き	小パンチⒶ
					
17	17	15	17	17	
10	12	10	12	12	
300	300	100	100	100	
肉斬り	肉切り	肉通し	肉削り	肉刻み	大パンチⒸ
					
48	52	50	52	52	
18	23	20	23	23	
400	400	200	300	300	

通常技（キック系）

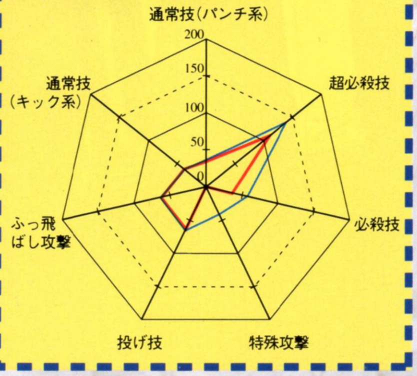
斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち（遠距離）	立ち（近距離）	
卑怯蹴り	卑怯蹴り	姑息蹴り	卑怯蹴り	騙し蹴り	小キックⒷ
					
14	14	12	14	14	
10	12	7	12	12	
300	300	200	200	200	
ボンゲリ	闇討ち蹴り	狡猾蹴り	通り魔蹴り	陰険蹴り	大キックⒹ
					
47	50	49	38	50	
18	23	12	16	23	
400	400	300	400	400	

移動

前ダッシュ	バックステップ
レバー前２回	レバー後２回
	

三角跳び
画面端でレバー逆


◀攻撃平均値▶



※技表の数値の見方は10ページを参照して下さい。





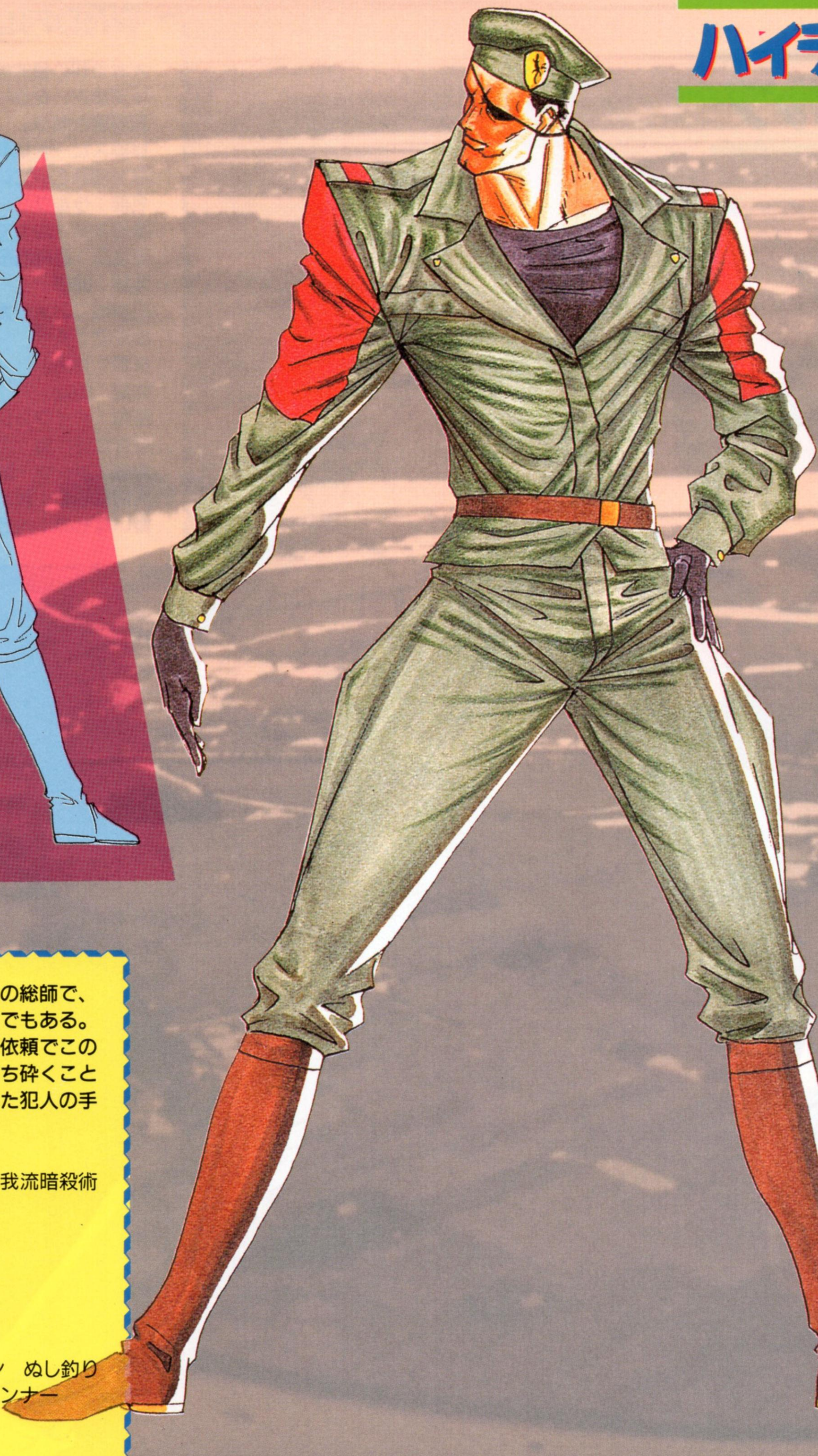


BACK STORY

「R」からの招待状を手に取り、ハイデルンは自室の窓の外を眺めた。鬱蒼と茂るジャングルは相変わらずだが、今の彼にとっては、さほど気にならないようである。
「今回、君に依頼したいのは『キング・オブ・ファイターズ』という格闘大会の裏に潜む組織の壊滅だ。招待状も手に入れてある。やってくれるかね?」
『やってくれるかね?』とたずねながら、国際警察の幹部の口調は、やや強引であった。
「その招待状を見せて頂けますか。」
ハイデルンは、静かに言った。
封筒を開け、招待状に目を通した。そして、ハイデルンは、ほんの一瞬だが冷静さを失った。招待者は「R」と名乗っていた。
「R…。ルガール…。」
短くつぶやいて、ハイデルンは8年前の悪夢を思い起こした。
それは、まさに悪夢と呼ぶにふさわしい出来事であった。自分の部下たちが、断末魔の悲鳴をあげ、次々に倒れていったのだ。しかもそれは、たった一人の男、いや『鬼神』によって行われたといっても過言ではなかった。また、その時ハイデルンの愛する妻と娘も…。
「もう、8年にもなるのか…。」
その悪夢は、妻と娘に対する深い愛情と、右目の眼帯を見る度にハイデルンに付きまとっていた。そして今、こうして再び対峙する時が来たのだ…。
「遅くなって申し訳ございません。」
二人の屈強な男がハイデルンの部屋に現れた。ラルフとクラークであった。
「いや、構わん。今日二人に来てもらったのは…。」
ラルフとクラークに特殊任務の命が下された。



ハイデルン

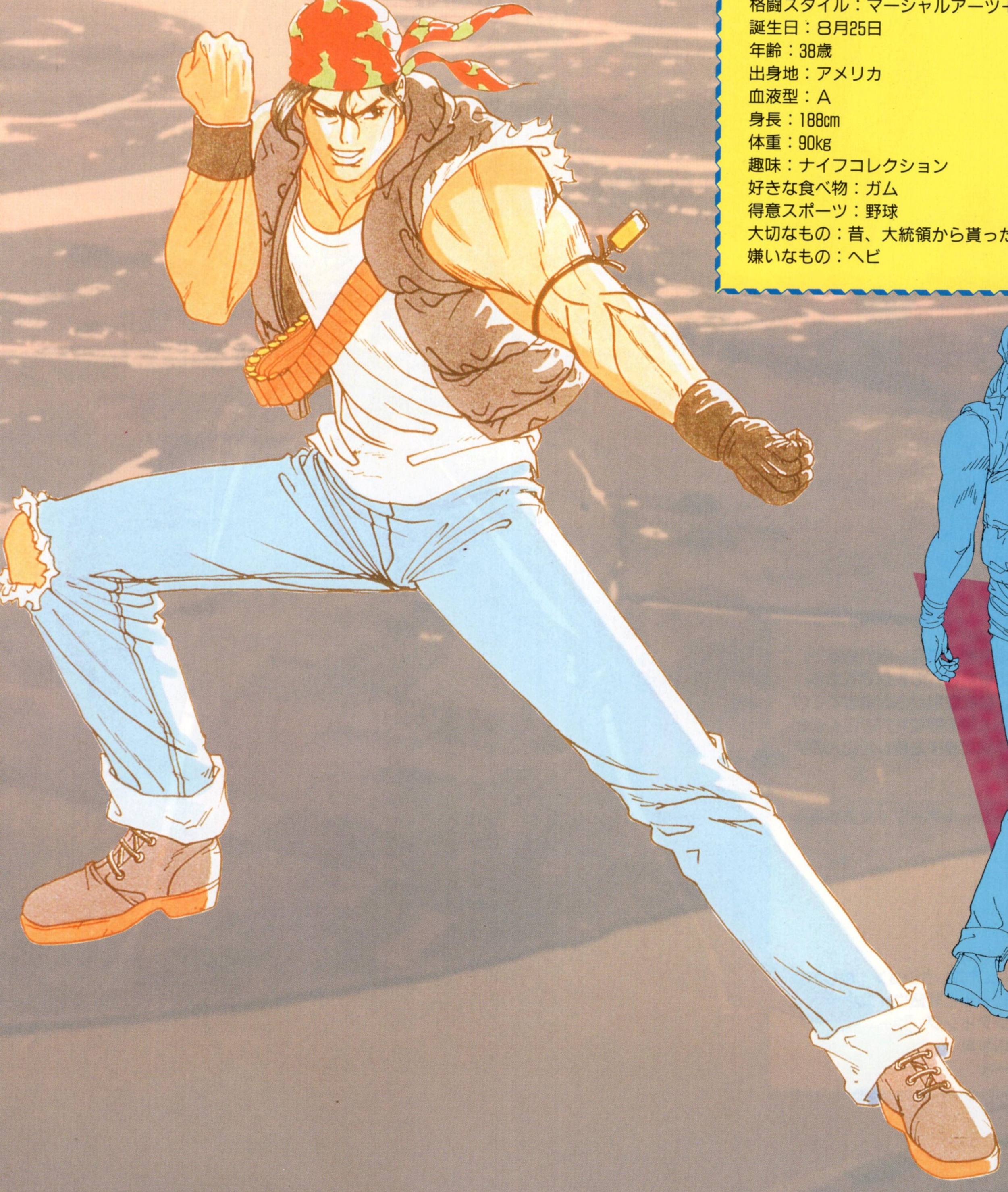


PROFILE

ブラジルに秘密基地を置く傭兵部隊の総師で、ラルフとクラークの殺戮技術の教官でもある。大会参加の目的は、国際警察からの依頼でこの大会の裏に潜むある人物の野望を打ち砕くことにある。また、8年前に妻子を殺した犯人の手掛かりもあるという…

名前：ハイデルン
格闘スタイル：マーシャルアーツ＋我流暗殺術
誕生日：9月1日
年齢：42歳
出身地：不明
血液型：B
身長：192cm
体重：90kg
趣味：メタルフィギュアコレクション　ぬし釣り
好きな食べ物：黒ビールと腸詰ウインナー
得意スポーツ：ハンティング
大切なもの：家族の写真
嫌いなもの：ルガール

ラルフ



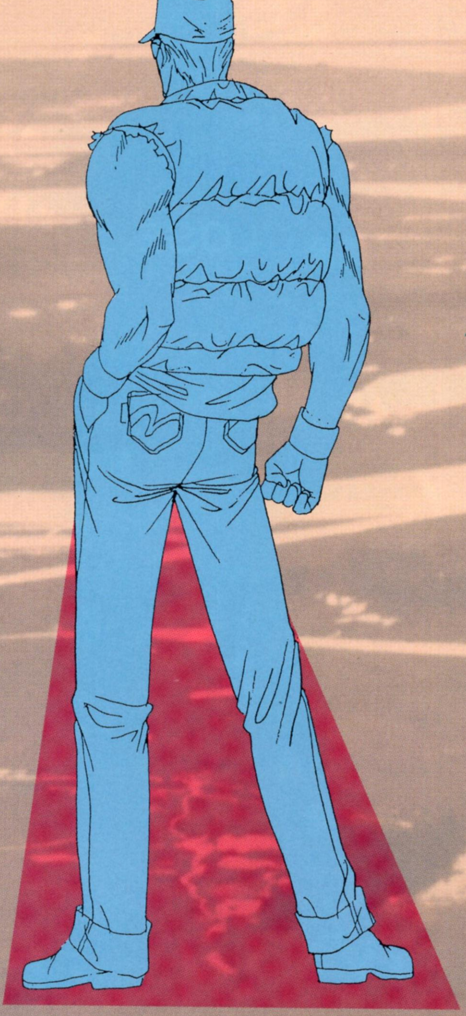
PROFILE

大会参加の目的は、国際警察からの特殊任務をうけ、ハイデルン、クラークと共に、ブラジル代表として世界の強豪達と戦う。
移動スピードはやや遅めであるが、パワーのある打撃攻撃を得意としているのがポイントである。
名前：ラルフ
格闘スタイル：マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
誕生日：8月25日
年齢：38歳
出身地：アメリカ
血液型：A
身長：188㎝
体重：90㎏
趣味：ナイフコレクション
好きな食べ物：ガム
得意スポーツ：野球
大切なもの：昔、大統領から貰った勲章
嫌いなもの：ヘビ



THE KING OF FIGHTERS '94





クラーク

PROFILE

ラルフと共に幾多の戦場を渡り歩き、今ではお互い良き仲間であると言える。今回はハイデルンを加えて新たなる戦場へと赴いた。ラルフよりもパワーの面でいささか劣るが、スピードでラルフのタフさをカバーしている。

名前：クラーク
格闘スタイル：マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
誕生日：5月7日
年齢：33歳
出身地：アメリカ
血液型：A
身長：187cm
体重：89kg
趣味：ガンコレクション
好きな食べ物：オートミール
得意スポーツ：レスリング
大切なもの：グラサン
嫌いなもの：ナメクジ

音声合成&勝利時メッセージ

ハイデルン



WIN



LOSE

挑発





気絶



KO

音声合成

KILL！▶▶(ムーンスラッシャー)
ムンッ！▶▶(クロスカッター)
ハッ！▶▶(ネックローリング)
ストームブリンガー！▶▶（ストームブリンガー）
GO TO HELL！▶▶(ファイナルブリンガー)
フッ！▶▶(強攻撃時)
ムッ！▶▶(弱攻撃を喰らった時)
ンッ！▶▶(弱攻撃を喰らった時)
んおっ！▶▶(強攻撃を喰らった時)
ふうぅ…！▶▶(ファイナルダウン)
フンッ！▶▶(挑発)
ムウ〜！▶▶(パワー溜め)
ハッ！▶▶(攻撃避け)

勝利メッセージ

ブラジルチーム●「本物の強さが分かったか？次は命がないと思え！」
中国チーム●「地獄を知らぬ者は本物の戦士にはなれぬ！少しは理解できたか！」
日本チーム●「中途半端な強さで意気がらぬ事だな！次は死ぬ事になるぞ！」
アメリカチーム●「貴等は我々の敵ではない！いつでも地獄を見せてやる！」
韓国チーム●「我が鋭い手刀は大気中に真空刃を生む！誰にも止める事はできぬ！」
イタリアチーム●「所詮、君達のはお遊びにすぎん！戦場では1分ともたんよ！」
メキシコチーム●「噂に聞いた極限流も、この程度か。がっかりしたぞ！」
イギリスチーム●「ここは戦場だ！甘く見ているとケガをするぞ！」

ラルフ



WIN



LOSE

挑発





気絶



KO

音成合成

オリャリャリャリャ〜！▶▶(バルカンパンチ)
でりゃあ！▶▶(スーパーアルゼンチンバックブリーカー)
ハッ！▶▶(弱攻撃時)
フンッ！▶▶(強攻撃時)
ウッ！▶▶(弱攻撃を喰らった時)
チッ！▶▶(弱攻撃を喰らった時)
おうぁっ！▶▶(強攻撃を喰らった時)
うおぉぉぉぉ！▶▶(ファイナルダウン)
フ〜…！▶▶(挑発)
ハアァァァァ！▶▶(パワー溜め)
フンッ！▶▶(攻撃避け)
イエ〜イ！▶▶(対勝利時のセリフ)

勝利メッセージ

ブラジルチーム●「どこの者かは知らんが、俺達を語るとはいい根性だな！」
中国チーム●「変な術使いやがって！格闘はこれの拳でするもんだぜ！」
日本チーム●「お前等と違って、戦場で鍛えてるんだぜ、この体！」
アメリカチーム●「はなから相手になってねえ！よく今まで生き延びて来れたものだ！」
韓国チーム●「オレ達は命はって戦ってんだよ！ツラあらって出なおしてきな！」
イタリアチーム●「かなりの腕前だが、生死の駆け引きではオレ達の方が上だったな！」
メキシコチーム●「格闘家としては強いのだろうが、オレたちゃ軍人だぜ！」
イギリスチーム●「お嬢さん達、可愛い顔が台無しだぜ！」

クラーク



WIN



LOSE

挑発





気絶



KO

音声合成

イヤアァァァァァ！▶▶(バルカンパンチ)
トリャア！▶▶(スーパーアルゼンチンバックブリーカー&ウルトラアルゼンチンバックブリーカー)
フンッ！▶▶(弱攻撃時)
てやぁっ！▶▶(強攻撃時)
ウッ！▶▶(弱攻撃を喰らった時)
グフッ！▶▶(強攻撃を喰らった時)
うわあぁぁぁぁ！▶▶(ファイナルダウン)
ヘイッ、カモン！▶▶(挑発)
オォォォォォ!!▶▶(パワー溜め)
ハッ！▶▶(攻撃避)
ヘ〜イ！▶▶(勝利時のセリフ)

勝利メッセージ

ブラジルチーム●「よく、そこまで化けたものだ。記念写真でも撮るか！」
中国チーム●「なかなかやるな！つくづく中国とは底知れん国だ！」
日本チーム●「皆、面白い技を使うが、どうやら実戦経験不足だった様だな！」
アメリカチーム●「やっぱり、あんた達の活躍はスポーツ番組で見たいもんだな。」
韓国チーム●「我が隊に入隊するか？心技体全て鍛え直してやるぞ！」
イタリアチーム●「戦場まで聞こえていたあんた達の噂が、この程度だったとはな！」
メキシコチーム●「我々は常に死戦を抜けて来た！この程度では準備運動にもならん！」
イギリスチーム●「ケガするのが嫌なら格闘をやめる事だな！」

ブラジルステージ



エンディング

ボロボロになったルガール
ルガール
「ば、ばかな！この私が敗れるとは…！」
ハイデルン
「ここまでだなルガール！覚悟するがいい！」
ルガール
「フッ…ハッハッハ！」「このルガールを見損なわないでもらいたいものだ」
手を上げるとそこには、自爆スイッチがある。
ルガール
「海のもくずとなるがいい。さらばだ！」
画面は真っ白にフェードアウトする。
ハイデルン
「いかん！逃げろ!!」
真っ白画面から爆発炎上しているルガール空母にフェードイン。
救命ボートの上で燃え盛るルガール空母を前に、家族の写真を見ているハイデルン。
それを空に放り投げると
ハイデルン
「任務完了！引き上げるぞ」
ラル・クラ
「ハッ！」
画面に投げた写真のアップがフレームインしてきて、その写真が真っ二つになる。（既にハイデルンが切っていた）
その後の画面では、既に3人とも消えている。画面は燃え盛るルガール空母の画面のままF.O。







デモシーンメッセージ

中間デモ

「フッフッフッフッ…彼らはどうやら私の客人の様だな。この戦いを全て勝ち抜く事が出来れば、丁重に御招待するとしよう…。」「ハッハッハッハッ！」

ボス前デモ

ルガールの秘書
「優勝おめでとうございます。」
「大会の主催者が是非ともあなた方を招きたいと申しております。どうか私と御同行をお願いします。」
暗闇からフェードインで現われるルガール。
ルガール
「ようこそ、我が美術館へ。」
ラルフ
「お前か、この大会の主催者は!?」
ルガール
「そうとも！私の名はルガール。君達が嗅ぎまわっていたのは最初から知っていたよ。まあ、私の目的は世界最強の格闘家をコレクションに加える事なのだから、結果として君達はここにいるのだがね。」
クラーク
「コレクションだと！まさかこの周りの像は!?」
ルガール
「そう、そのまさかだよ！この像こそ私が今まで倒してきた格闘家達そのものなのだ！どうだ、すばらしいだろう。」
ラルフ
「な、何てヤツだ！」
ハイデルン
「ルガール！8年ぶりだな。オレの顔、忘れたとは言わさぬぞ!!」
ルガール
「ほう、どこかで見た顔だとは思っていたが、たしか私が全滅させた傭兵部隊の隊長だったかな…。そういえばあの時、君ね妻子まで殺してしまったのだったな…その事に関してはすまなかったと思っているよ。そのつぐないと言っては何だが、あの世で2人が寂しがらない様に、家族仲良く暮らせるようにしてやろう…！ではバトルステージまで御同行願おうか。」
ルガール（変身前）
「フッフッフッ…。なかなか楽しませてくれるではないか…。」
「では私も本気で戦うとしよう！」

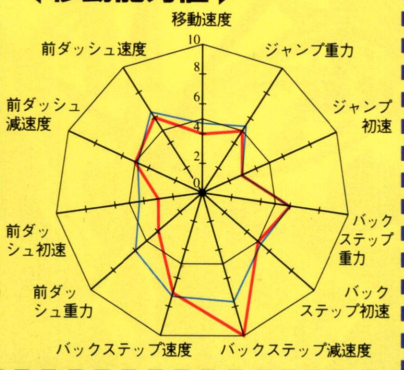
ハイデルン HEIDERN

一見冷徹。しかし本当に冷徹だ。



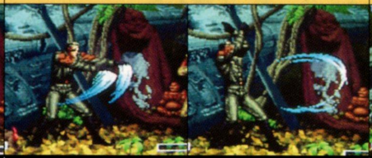
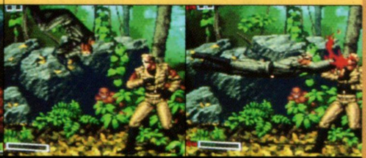


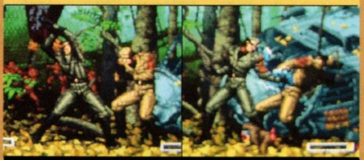
◀移動能力値▶



怒チームのリーダーを務めるのは、ラルフ、クラークの上官であるハイデルンだ。その実力は申し分なく、2人の上官として十分な強さを秘めている。

必殺技

ムーンスラッシャー	クロスカッター	ネックローリング
⬇溜め⬆＋AorC	⬅溜め➡＋AorC	⬇溜め⬆BorD
		
74	40	62 (10)
24	27	16
600(800)	500(700)	700(1000)

ストームブリンガー
投げ間合いで➡↘⬇↙⬅＋C

10
—
200

必殺技

ハイデルンは、部下2人と違って多くの必殺技をもっている。またそれらのどれもがきちんとした利用価値をもっているのも見のがせない。
　飛び道具であるクロスカッターは、出るまでが早く、中間距離からいきなり出すと、避けそこねた相手によく当たったりする。もちろん遠距離時の牽制技としても役にたつぞ。ただし硬直時間は人並み（長くはないが短くもない）なので、中間距離で使う場合は注意しよう。
　対空、カウンター用必殺技のムーンスラッシャーは、中間距離で気合を溜め、のこのこと近づいてきた相手に出すと効果抜群。手を振り上げたときに相手の技を相打ちになると凄まじい威力に…。

移動

前ダッシュ	バックステップ
レバー前２回	レバー後２回
	

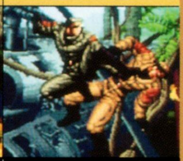
攻撃避け

かわし
A＋B

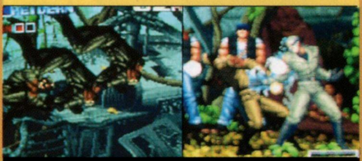

ゲージ溜め

A＋B＋C


投げ

リードベルチャー	ハイデルンインフェルノ
➡(⬅)＋C	空中で⬆以外＋CorD
	
64	64
—	—
1000	1000

超必殺技

ファイナルブリンガー
⬅(後のみ)溜め↙⬇⬆＋BC

100
—
2500

THE KING OF FIGHTERS '94

通常技（パンチ系）

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小パンチ(A)	ジャンプニードル	ジャンピングエルボーカッター	アンデュリルチョップ	サーベルチョップ	エルボーダガー
					
	20	20	18	20	20
	10	12	10	12	12
	300	300	100	100	100
大パンチ(C)	フライングクロスチョップ	ジャンピングダブルチョップ	ムラサメチョップ	バルムンクインパルス	エクスカリバー
					
	55	56	58	51	42
	18	23	20	23	16
	400	400	200	300	300

通常技（キック系）

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小キック(B)	ジャンプひざ斬り	ソードオブダウン	ワームスレイヤー	バスタードキック	金的蹴り
					
	22	22	20	22	22
	10	12	7	12	12
	300	300	200	200	200
大キック(D)	ドラゴンランスアタック	トレイタードロップ	エストックスティング	ハルバードスラッシュ	ダブルニークラブ
					
	56	60	52	55	42
	19	23	12	23	16
	400	400	300	400	400

通常技

必殺技は役立つものが多くあるハイデルンだが、通常技になると少しさびしくなる。もともと必殺技に頼るかたちで試合を進めていくキャラなのだ。

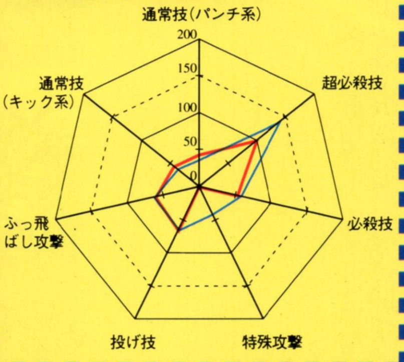
そうしたわけで、ハイデルンにはあまりいい通常技がない。とはいえリーチが長い技ばかりなので、使いどころを間違えなければ十分実戦に耐えることはできるぞ。

とりあえず中間距離で困ってしまったときに出す技としては、大足払いか立ち大キックがいい。大足払いは最もリーチがあり、ムーンスラッシャーの溜めを解くことなく出せる点が魅力だ。立ち大キックは出るのが早く、技の判定そのものが強い。相手の足払い等をすかせる点も見逃せない。ただしムーンスラッシャーの溜めができないという欠点はある。

リーチはだいぶ短くなってしまうが、ムーンスラッシャーを溜めつつ大足払いよりスキの少ない技を…というときには、しゃがみ大パンチが役にたってくれる。しゃがみ小パンチは唯一連打の効く技なので乱戦時には重宝するぞ。

またジャンプ大キック、小パンチもなかなか強力だ。

◀攻撃平均値▶



スルーアタック

ハイデルンスプラッシュ
ガード状態から前＋A

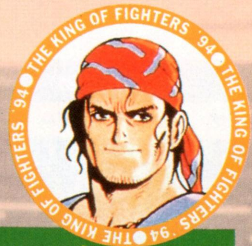
—
15
900

吹っ飛ばし攻撃

ふっとばし
C＋D

60
26
800

※技表の数値のみかたは8頁を参照してください。







ジャンプ攻撃の強さ、各種通常技の強さでは定評のあるラルフ。しかしラルフの力が発揮されるのは、気合いをMAXにしたときだ。とにかく気合いだ!!

投げ

高角度咽輪落とし	高角度咽輪落とし
➡(⬅)＋C	➡(⬅)＋D
	
66	66
—	—
1000	1000

ゲージ溜め

A＋B＋C


攻撃避け

かわし
A＋B


必殺技

ラルフは、はっきりいって必殺技の使用頻度が低い。ガトリングアタックも、バルカンパンチも連続技の最後の決め技として使用するだけだ。

ただし必殺技投げであるスーパーアルゼンチンバックブリーカーだけは例外で、中間の間合いからいきなりダッシュで突っ込んでそのまま吸ったり、ジャンプ小パンチや小キックが当たったとき、すぐに入力して連続技にしたりできる。特にラルフのスーパーアルゼンチンバックブリーカーは、技がかかったときの「ねりゃ～!!」というかけ声が最高に気持ちいい。ラルフを使うならぜひ狙ってほしい必殺技だ。

超必殺技のバリバリバルカンパンチは、起き上がり時にたまに使うといいだろう。

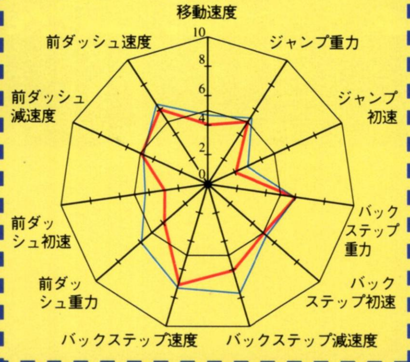
必殺技

バルカンパンチ	ガトリングアタック	スーパーアルゼンチンバックブリーカー
AorC連打	⬅溜め➡＋AorC	投げの間合いで⬅↙⬇↘➡＋D
		
68	50	55＋30
4	8	—
300(400)	300(400)	1000

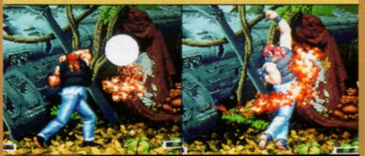
移動

前ダッシュ	バックステップ
レバー前２回	レバー後２回
	

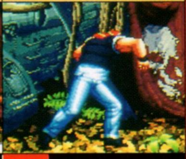
◀移動能力値▶



超必殺技

バリバリバルカンパンチ
↙溜め⬅➡＋C

45＋60
—
2500

通常技（パンチ系）

斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	
脳天から竹割り	ハリケンボルト	しゃがみパンチ	左ストレート	チドニークラッシュ	小パンチ(A)
					小パンチ(A)
22	22	20	22	22	小パンチ(A)
10	12	10	12	12	小パンチ(A)
300	300	100	100	100	小パンチ(A)
ノーザンライトボム	ナイアガラドロップ	双龍破	メテオドロップ	チョッピングライト	大パンチ(C)
					大パンチ(C)
53	56	55	51	44	大パンチ(C)
18	23	20	23	16	大パンチ(C)
400	400	200	300	300	大パンチ(C)

通常技（キック系）

斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	
ライダーキック	デビルギロチン	しゃがみ蹴り	ミドルキック	ひざ蹴り	小キック(B)
					小キック(B)
20	20	18	20	20	小キック(B)
10	12	7	12	12	小キック(B)
400	300	200	200	200	小キック(B)
イナズマ反転キック	ブルギロチン	しゃがみ足払い	パイルバンカー	ニールキック	大キック(D)
					大キック(D)
52	59	54	59	59	大キック(D)
18	23	12	23	23	大キック(D)
400	400	300	400	400	大キック(D)

通常技

ラルフの通常技は、大振りだが力強いものが揃っている。

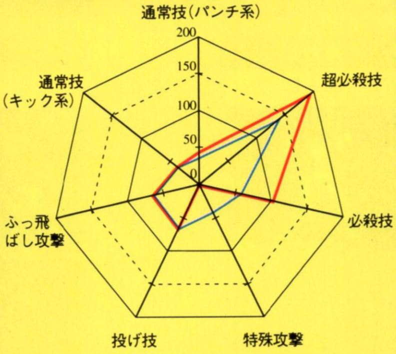
メインに使っていくことになるのは遠距離時の立ち大キック。出るのが早くリーチも長い。ラルフは普段からこの立ち大キックを狙いつつ、気合いを溜めていくことになる。こちらが気合いを溜めているのを見て接近してきた相手に、不意を突いて立ち大キックを見舞ってやるのだ。

気合い溜め→立ち大キック、そして立ち大キックを相手がガードするようになったら、立ち大キックのかわりにダッシュ必殺技投げを狙っていく……。これこそラルフの黄金パターンといえるだろう。

またラルフはジャンプ攻撃が非常に強力。なかでもジャンプ大キックは下方向へ強く、相手キャラの地上での対空技をことごとくつぶしてしまえる。無敵対空技をもっていない相手には、ガンガン跳び込んでいっても構わないぞ。

最後に…。〝技〟ではないが、ラルフの挑発は〝気どってなくて〟なかなかいい。試合中少しでも余裕があれば、離れて「フゥ!!」と言わせてやりたいところだ。みんなも「フゥ!!」と言わせてやろう。

攻撃平均値



スルーアタック

ジェットアッパー
ガード状態から前＋A

—
15
900

吹っ飛ばし攻撃

ギャラクティカマグナム
C＋D

62
26
800

※技表の数値の見方は10ページを参照して下さい。

使いやすさがウリだ
クラーク
CLARK



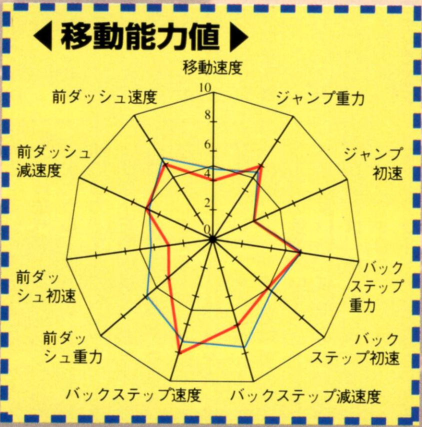


スピード、技の切れ味ではラルフの上を行くクラーク。小技の連打が効き、通常技から必殺技まで判定面での強さが目立つ。実力者で、上級者向き。

移動

前ダッシュ	バックステップ
レバー前2回	レバー後2回





ゲージ溜め

A＋B＋C



必殺技

クラークも、ラルフ同様あまり必殺技は使わない。ただし例によって必殺技投げのスーパーアルゼンチンバックブリーカーにだけは世話になるぞ。

他の必殺技のラルフとの相違点は、「出るまでが早く、判定が強い」という点。特にガトリングアタックは、移動スピードが速く、しゃがんでいる相手にもあてることができる。

バルカンパンチな技の性質そのものが違うが、使いどころはラルフと同じ。つまり連続技に使う以外、利用できる場面がないということだ。

超必殺技のウルトラアルゼンチンバックブリーカーだが、相手の近くで攻撃避けで避けてから吸ったり、ジャンプ大パンチからつなげるといいぞ。

攻撃避け

かわし
A＋B



必殺技

バルカンパンチ	ガトリングアタック	スーパーアルゼンチンバックブリーカー
A or C連打	←溜め→＋A or C	投げの間合いで←↙↓↘→＋D
12	50	50＋30
2	9	—
300(400)	300(400)	1000



スルーアタック

ジェットアッパー
ガード状態から前＋A
—
15
900



吹っ飛ばし攻撃

32文キック
C＋D
60
26
800



超必殺技

ウルトラアルゼンチンバックブリーカー
投げの間合いで→↘↓↙←×2＋C
30＋40
—
2500



通常技

クラークの通常技は、ラルフのものに比べ地上でのものに強力な技が揃っている。
特に決定的に違うのは、小足払いが連打できるという点。近くで乱戦になったとき、またCPU戦でパターンに使うときなども、小足払いが連打できるというのは非常に心強いのだ。
ほかに役に立つ技としては、C+Dのふっとばし攻撃がある。クラークのものは出したあと空中に浮くので、相手に小足払いを連続でガードさせたあと、立ち大キックや大足払いのかわりに使うと効果的だ。足払いばかり狙ってくる相手に使ってみるといいだろう。
またジャンプ小キックも、ラルフ同様使いやすい技となっている。
横方向に長いので、相手が跳んだのを見てから、すぐにジャンプすると同時に出すようにすれば、たいてい打ち勝つことができる。
さらにこのジャンプ小キックや小パンチで跳び込んで、これを相手が地上で喰らってくれた場合、当たると同時にスーパーアルゼンチンバックブリーカーのコマンドを入力することで連続技にすることができる。初心者はどうぞ。

通常技(パンチ系)

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小パンチ(A)	脳天から竹割り	ハリケンボルト	しゃがみパンチ	左ストレート	チドニークラッシュ
					
	19	19	17	19	19
	10	12	10	12	12
	300	300	100	100	100
大パンチ(C)	ノーザンライトボム	ナイアガラドロップ	双龍破	メテオドロップ	チョッピングライト
					
	53	55	55	49	45
	18	23	20	23	16
	400	400	200	300	300

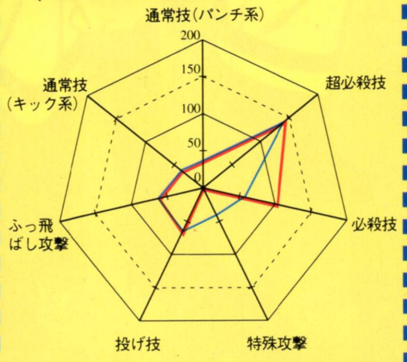
通常技(キック系)

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小キック(B)	ジャコビニ流星キック	デビルギロチン	しゃがみ蹴り	ミドルキック	ひざ蹴り
					
	17	17	15	17	17
	10	12	7	12	12
	300	300	200	200	200
大キック(D)	テキーラサンライズ	ブルギロチン	しゃがみ足払い	パイルバンカー	ニールキック
					
	55	58	57	58	58
	18	23	12	23	23
	400	400	300	400	400

投げ

ショルダーバスター	ショルダーバスター
→(←)+C	→(←)+D
	
64	64
—	—
1000	1000

◀攻撃平均値▶



※技表の数値の見方は10ページを参照して下さい。



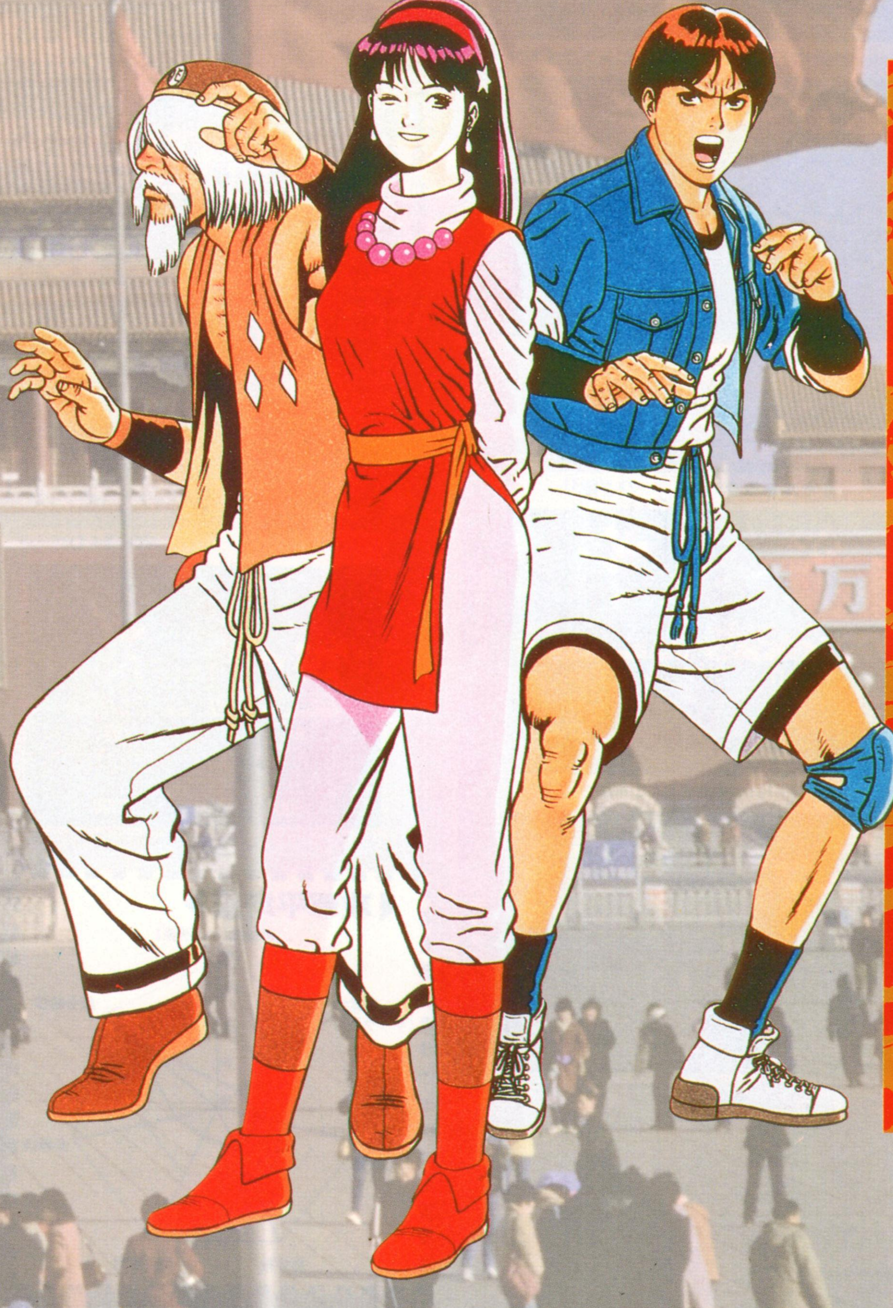
麻宮アテナ

椎拳崇

鎮元斎

中国

サイコソルジャーチーム CHINA



BACK STORY

人里離れた山の奥に老師の庵である「鎮元大仙」は存在した。そしてここにも「R」からの招待状は届けられた。
「ふぅむ。きんぐ・おぶ・ふぁいたーず、とな…」
庵の主である鎮元斎は深いため息をついた。
この招待状には、なにかしら嫌な「気」を老師は感じていた。

「ハッ、ハッ！エイ！タァッ！」
小鳥のさえずりのような掛け声が遠くで聞こえている。そして、それに呼応するかの様に少年の気合に満ちた掛け声も聞こえる。
「ヤッ！テヤッ！ウリャッ！！どや！まだまだ行くでぇ！」
少女の名は麻宮アテナ。少年の名は椎拳崇。二人は老師の下で修行を受けているサイキックソルジャーである。
二人とも、修行の甲斐あってか随分とそれぞれの拳法の腕をあげていた。

「この大会で、二人の修行の成果を確かめて見るのもいいかのう…」
そう言うと、老師は稽古中の二人を呼び寄せた。
「二人とも、よく聞くんじゃ。わしの手元にある格闘大会の招待状が届いた。そこで、ええ機会じゃから、二人の修行の成果を確かめようと思ってのう、どうじゃ？」
「おお、そらええわ！大賛成や！アテナ、よ～ぅ見ときや！オレのカッコエエ姿みしたるからな！ホレなおすで！ホンマ」
「もう、ケンスウったら、お師匠さんは私たちの修行の成果を試すためだっていってるのに…」
アテナは少し困ったように言った。

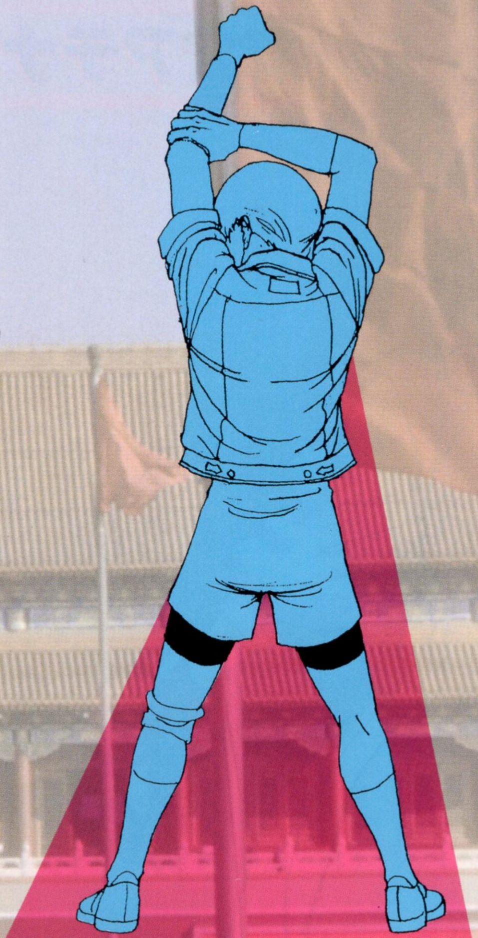


麻宮アテナ

PROFILE

SNK女性キャラの元祖。女子校生サイキックソルジャーで、現在はケンスウと共に台湾の老師の下で修行中である。サイキックパワーを利用した攻撃や、高いジャンプ力と素早い動きを駆使した機動力で女の子のパワー不足をカバーしている。

名前：麻宮アテナ
格闘スタイル：超能力＋中国拳法
誕生日：3月14日
年齢：17歳
出身地：日本
血液型：B
身長：163cm
体重：50kg
趣味：星占い
好きな食べ物：いちご大福
得意スポーツ：ラクロス
大切なもの：ピーターラビットのティーセット
嫌いなもの：バッタ



椎拳崇

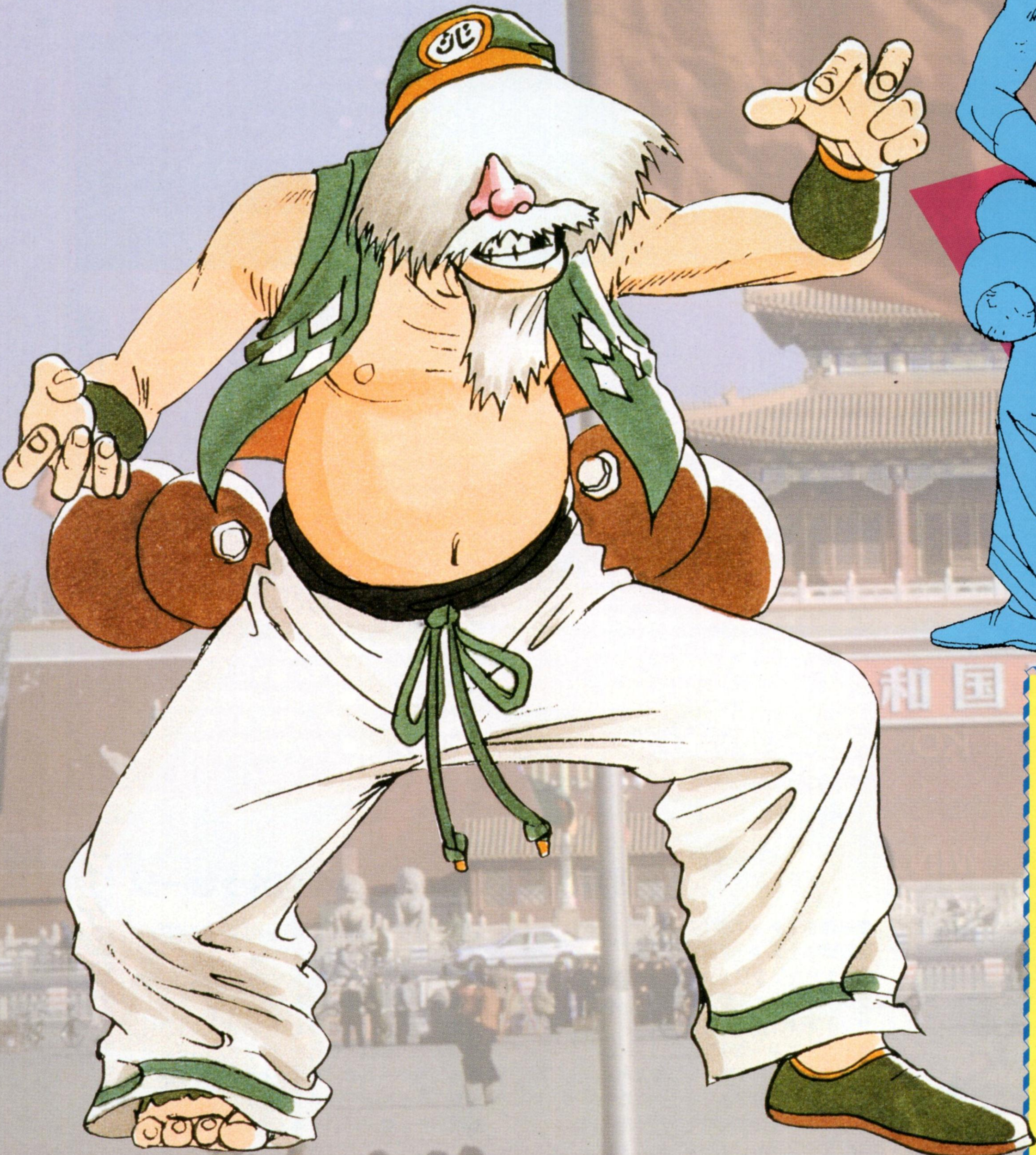


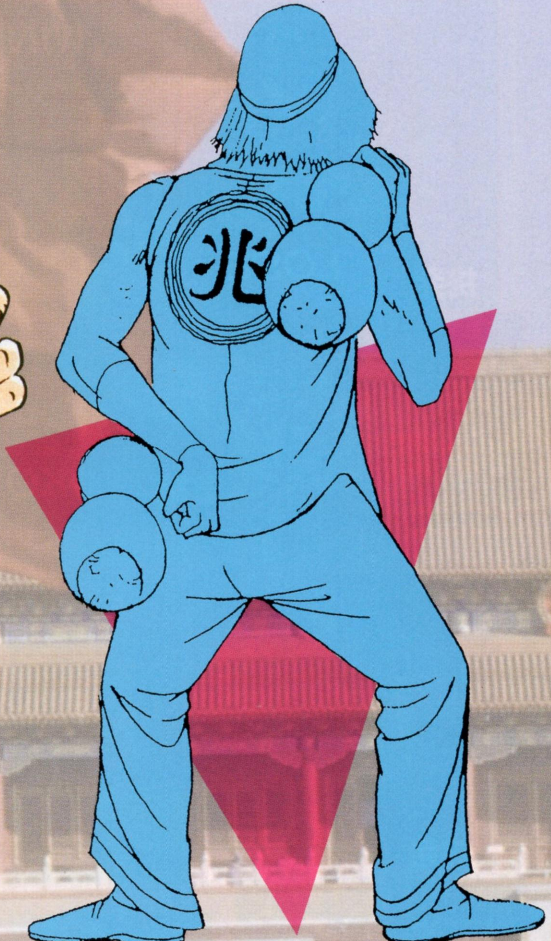
PRFILE

アテナと共に老師の元で修行を受けていたサイキックソルジャー。アテナとは良きライバルであり、友達。しかし、ケンスウは既にアテナのことを彼女だと思っている。スピードは標準で攻守のバランスの取れたキャラクター。

名前：椎拳崇
格闘スタイル：超能力＋中国拳法
誕生日：9月23日
年齢：18歳
出身地：中国
血液型：B
身長：172cm
体重：61kg
趣味：漫画観賞
好きな食べ物：肉まん
得意スポーツ：サッカー
大切なもの：早見優のデビューアルバム
嫌いなもの：修業

鎮元斎





PRFILE

アテナとケンスウの師匠であり、酔拳の達人。今回はアテナとケンスウの修行の成果を試すため、というのが参加理由であるが、本当は大会の奥底に流れる不穏な影を感じていたからである。普段はただの酔っ払いだが、戦いとなると圧倒的な強さを見せる。

名前：鎮元斎
格闘スタイル：中国拳法全般（主に酔拳を使用）
誕生日：4月27日
年齢：88歳
出身地：中国
血液型：A
身長：164cm
体重：53kg
趣味：麻雀
好きな食べ物：酒
得意スポーツ：散歩orスキップ
大切なもの：酒
嫌いなもの：パンダ

音声合成&勝利時メッセージ

チン・ゲンサイ



音声合成

よっこらせっ！▶▶(回転的空突拳)
ほれっ！▶▶(瓢箪撃)
ぶうぅぅぅぅぅ！▶▶(鬼酔酒)
まあ、飲め！飲め！▶▶(強引酒を掛けた時)
ホッ！▶▶(弱攻撃)
ホリャッ！▶▶(強攻撃時)
ウホッ！▶▶(弱攻撃を喰らった時)
フギッ！▶▶(弱攻撃を喰らった時)
ホニャッ!!▶▶(強攻撃を喰らった時)
何としたことじゃぁぁぁ！▶▶(ファイナルダウン)
どこじゃ、どこじゃ▶▶(挑発)
んぐっんぐっんぐっ、▶▶(パワー溜め)
ひょっと！▶▶(攻撃避け)
んぐっんぐっ、ヒック！▶▶(勝利時のセリフ)

勝利メッセージ

ブラジルチール●「酒は百薬の長、どうじゃ飲まんか?死に急ぐことはあるまい!!」
中国チーム●「どっちが大酒飲みかのう?ん?どうやらわしの方じゃな」
日本チーム●「すまんのう、わしは飲めば飲むほど強くなるぞい」
アメリカチーム●「こんな老いぼれに負けるとは情けないのう」
韓国チーム●「わしの弟子にしてやってもよいぞ。まずは麻雀訓練じゃ」
イタリアチーム●「タンの弟子にしては今一つじゃったな。まだ修行が足りんよ！」
メキシコチーム●「やれやれ年寄りの冷や水じゃわい」
イギリスチーム●「やれやれこりゃまたバアさんにしかられるわい」

麻宮アテナ



音声合成

サイコボール！▶▶(サイコボールアタック)
え〜い！▶▶(サイコリフレクター)
フェニックスアロー！▶▶(フェニックスアロー)
はあぁぁぁぁぁ!!▶▶(シャイニングクリスタルビット)
ヤッ！▶▶(弱攻撃時)
タアッ！▶▶(強攻撃時)
あっ！▶▶(弱攻撃を喰らったとき)
んっ！▶▶(弱攻撃を喰らったとき)
んあっ！▶▶(強攻撃を喰らったとき)
きゃあぁぁぁぁ！▶▶(ファイナルダウン)
ふわぁ〜あ…▶▶(挑発(あくび))
はあぁぁぁぁぁ！▶▶(パワー溜め)
はっ！▶▶(攻撃避け)
やあったぁ〜！グ〜！▶▶(勝利時のセリフ)
「あてな、行きま〜す！」▶▶(登場アクションでのセリフ)

勝利メッセージ

ブラジルチーム●「戦うだけが人生じゃないわ。この際考えてみたらどうです?」
中国チーム●「人のまねしても強くなれないよ。今度は自分の力で戦ってね！」
日本チーム●「みなさんと戦ってたら日本がなつかしくなっちゃった！」
アメリカチーム●「格闘技は力だけじゃないよ。これでよく分かったでしょ！」
韓国チーム●「すっごいチームね！でもバランスがいまひとつかな?」
イタリアチーム●「噂通りみんなかっこいい！でも、今回は私たちの勝ちね！」
メキシコチーム●「みなさん噂通りの剛拳ですね。またいつか戦ってもらえますか?」
イギリスチーム●「私がSNKヒロインの元祖なの。ごめんね…………」

シイ・ケンスウ



音声合成

超球弾や！▶▶(超球弾)
龍顎砕や！▶▶(龍顎砕)
ヨッ！ハッ！ウリャッ！▶▶(龍連牙)
うりゃ！▶▶(神龍天舞脚)
ヤッ！▶▶(弱攻撃時)
テヤッ！▶▶(強攻撃時)
クッ！▶▶(弱攻撃を喰らったとき)
ウッ！▶▶(弱攻撃を喰らったとき)
イタッ！▶▶(強攻撃を喰らったとき)
なんでやねぇぇぇぇん！▶▶(ファイナルダウン)
何やってんねん！▶▶(挑発)
ウリャアァァァ！▶▶(パワー溜め)
フッ！▶▶(攻撃避け)
よっ、やったで！▶▶(勝利時のセリフ)

勝利メッセージ

ブラジルチーム●「まあオレらが強すぎただけやさかいがっかりしなや！」
中国チーム●「よっしゃ！オレらがホンマモンやてお前等も認めるやろ！」
日本チーム●「ええ戦いやったな！次にやる時はもっと強なったときや！」
アメリカチーム●「残念やろうけど、スポーツもここらが限界ちゃうか?」
韓国チーム●「弱いなあ！凄いチームやと思ったのに見た目だけかいな！」
イタリアチーム●「あんたら有名やけど、ここじゃオレの方が古株やで！」
メキシコチーム●「あんたら噂だけかいな、期待しとったのにつまらんで！」
イギリスチーム●「みんな可愛いけど、アテナの方がちっとだけ上やな！」

THE KING OF FIGHTERS '94

中国ステージ



エンディング

ボロボロになったルガール

ルガール

「ば、ばかな！この私が敗れるとは・・・・！」

チン

「悪は、所詮滅びる運命にあるのだ！」

ルガール

「フッばかめ！」「この世に人間がいる限り、未来永劫悪が滅びる事はない！」手を上げるとそこには、自爆スイッチがある。

ルガール

「当然私も滅びはせんよ・・・さらばだ！」

画面は真っ白にフェードアウトする。

ケンスウ

「あかん！逃げるんや!!」

真っ白画面から爆発炎上しているルガール空母にフェードイン。救命ボートの上でそれを見ている3人

アテナ

「お師匠さん、あいつの言ってた事って・・・」

チン

「ああ、確かにあいつの言う通りかも知れん。」「じゃが逆に悪が存在し続ける限り、わしらみたいなのも存在し続けないかんのじゃよ。」「わかるかな・・・。」

アテナ

「・・・・はい！」

ケンスウ

「あ〜もう!!お師匠さんもアテナも、おれら世界一になったんやで！」「さっさと国に帰ってパッと行こうや！」

アテナ

「もう、ケンスウったら。」

チン

「ああワシもバアサンのメシが、恋しくなったわい！」

ケンスウ

「よっしゃ！帰ろ、帰ろ!!」







デモシーンメッセージ

中間デモ

ルガール

「フンッ・・・・こやつらは私利私欲の為に闘っているのではない、私の最も嫌いなタイプの連中だな。まあ、そのまま勝ち昇って来る事が出来れば、自分達の信じているものがどれだけくだらないものかという事を教えてやろう」「ハッハッハッハッ！」

ボス前デモ

ルガールの秘書

「優勝おめでとうございます」

「大会の主催者が是非ともあなた方を招きたいと申しております。どうか私と御同行をお願いします」

暗闇からフェードインで現われるルガール。

ルガール

「ようこそ、我が美術館へ」

チン

「むうぅぅ！何と言う邪悪な気じゃ！」

ルガール

「我が込はルガール。この大会の主催者だ。早速だが、君達にはこれから私と闘って頂こう。そして私が勝てば私のコレクションに加わってもやいたい」

ケンスウ

「コレクションやて!?」

ルガール

「周りの像を見たまえ！この像こそ私が今まで倒してきた格闘家連そのものなのだよ！どうだ、すばらしいだろう！」

アテナ

「な、何てひどい事を！」

ルガール

「フッ、じきに君達もこの中に加わる事になるのだ。では、バトルステージへ招待しよう」

ルガール（変身前）

「フッフッフッ…。なかなか楽しませてくれるではないか…」

「では私も本気で戦うとしよう！」

サイコパワーでおしおきよ！

麻宮アテナ
ATENA ASAMIYA





SNKの元祖ヒロインといえばこの娘、麻宮アテナ。今度は超能力を武器に、K.O.Fで大暴れだ！

必殺技

かなり特殊な必殺技を数多く持っている、アテナ。各必殺技の使い方が重要になってくるぞ。

一番使う必殺技は、サイコボールだ。出るまでは多少遅めだが、出した後の隙はほとんどない。そのため連射モードに入りやすく、対戦では強力な武器になる。

対戦で非常に使えるのが、フェニックスアローだ。強で出すと着地後に足払いが出るが、ガードされると必ず反撃を受けてしまう。しかし弱で出すと着地後に隙はなく、そこからの二択、三択攻撃が可能だ。

超必殺技は非常に使いづらい。立ちガードできない部分があるが、そこで当たるとダメージが少ない。しかも、当てても反撃されるのだ。

投げ

サイキックスルー	サイキックシュート
➡(⬅)＋C	空中で⬆以外＋CorD
56	58
—	—
1000	1000



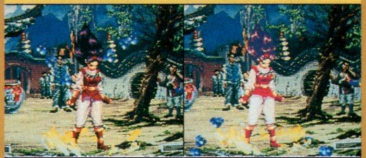
攻撃避け

フェニックスフリート
A＋B



超必殺技

シャイニングクリスタルヒット
⬅➡⬊⬇⬋⬅⬉＋BC同時押し
130
—
2500



特殊技

フェニックスボム
空中 ⬇D
22
—
800



必殺技

サイコボールアタック	サイコリフレクター	フェニックスアロー
⬇⬋⬅＋AorC	⬅⬋⬇⬊➡＋BorD	ジャンプ中に⬇⬋⬅＋AorC
40	50	22(＋30)
27	10	10
500(700)	600(800)	200

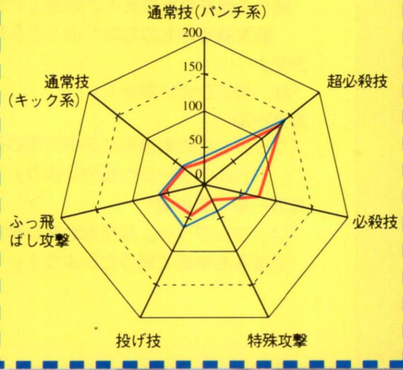


スルーアタック

鳳旋襲
ガード状態から前＋A
—
15
900



◀攻撃平均値▶

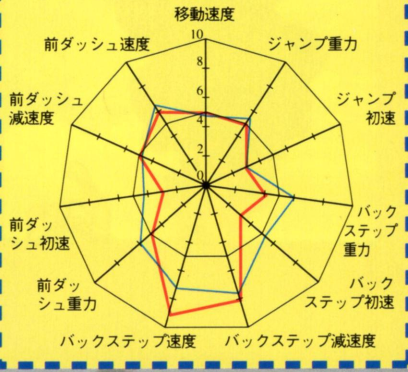


吹っ飛ばし攻撃

沖烈砲
(C＋D)
60
26
800

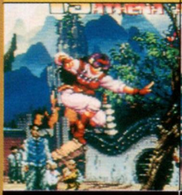
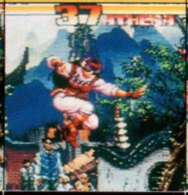


◀移動能力値▶

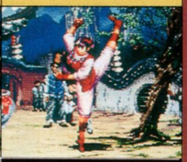


THE KING OF FIGHTERS '94

通常技(パンチ系)

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小パンチ(A)	落按襲	落按襲	地掌撃	川掌	外門頂肘
					
	14	14	12	14	14
	10	10	10	12	12
	300	300	100	100	100
大パンチ(C)	翔掃撃	弾穿破	双撞破	沖捶	裡門頂肘
					
	48	50	50	46	46
	18	23	20	23	23
	400	400	200	300	300

通常技(キック系)

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小キック(B)	騰鷹蹴	騰鷹蹴	掃爪腿	側腿	側腿
					
	16	16	14	16	16
	10	12	7	12	12
	300	300	200	200	200
大キック(D)	風崩蹴	飛擢脚	旋鵬蹴	後旋蹴腿	連環腿
					
	48	54	50	54	42
	18	23	12	23	16
	400	400	300	400	400

通常技

通常技は意外と出るのが速い技が多く、どれも使いやすい。通常技から通常技へのつなぎ方を覚えれば、対戦で強くなれるぞ。

対戦、対CPU戦共に、もっとも使うのが、小足払いだ。そこそこにリーチがあり、連打ができるのが強味だろう。対戦では、FAからの連係技として使ったり、跳び込みからの連続技と使ったりと、メインの武器となる。対CPU戦では、対空技という意外な使い方もできるのだ。

小足払いからの連係として使えるのが、遠距離の立ち大キックだ。リーチがあり、体を少し浮かせるソバットなので、相手の足払いを跳び越して当てることが可能だ。

また、同じように使えるのが、遠距離の立ち大パンチだ。この技もリーチがあり、対戦では使えるぞ。

接近戦で意外と使えるのが、C+Dのふっとばし攻撃だ。リーチこそないが、出るのが速いので連続技としても使えるのだ。

特殊技のフェニックスボムは、ダッシュ中に出せるのが強い。これは下ガードできないので、起き上がりに攻めてみよう。

移動

前極走	後極走
レバー前2回	レバー後2回
	

三角跳び
画面端でレバー逆


ゲージ溜め

A+B+C


※技表の数値の見方は10ページを参照してください。





師匠には悪いが、エースはわいやで!

椎 拳崇
SIE KENSOU

アテナと一緒にサイコソルジャーからやってきた、超能力戦士。格闘のセンスはアテナより上だぞ。

投げ

発動	巴投げ
➡(⬅)+C	➡(⬅)+D
	
52	56
—	—
1000	1000

攻撃避け

龍旋避
A+B


移動

前極走	後極走
レバー前2回	レバー後2回
	

ゲージ溜め

A+B+C


必殺技

特殊な必殺技は特になく、スタンダードな技がそろっている、ケンスウ。基本なだけに、使い方が大切だ。

やはり基本となるのは、超球弾。出るまでが遅いが、出した後の隙は小さく使いやすい。また、姿勢を低くするため、跳び込んできた相手に当たることが多い。

攻撃の要となるのが、龍連牙だ。足払いを跳び越して攻撃が入るのが強い。ただ出すだけではガードされると反撃を受けるので、パワーMAXで出すと安全だぞ。

対空技として使うのが、龍顎砕だ。超球弾→龍顎砕や、龍連牙→龍顎砕などの一連のパターンが有効だ。

超必殺技の神龍天舞脚は、出かかりが無敵なのが強いが、ガードされると反撃されるぞ。

必殺技

超球弾	龍顎砕	龍連牙
⬇↙⬅+AorC	⬅⬇↙+BorD	⬅↙⬇↘➡+AorC
		
40	54	50
27	12	10

スルーアタック

掃蹴
ガード状態から前+A

—
15
900

吹っ飛ばし攻撃

打開
C+D

60
26
800

超必殺技

神龍天舞脚
⬇↘➡⬅➡+D

37
—
2500

THE KING OF FIGHTERS '94

通常技(パンチ系)

斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	
龍跪膝	龍跪膝	下方龍爪	龍爪	龍爪	小パンチ(A)
					
15	15	13	15	15	
10	11	10	12	12	
300	300	100	100	100	
龍撃檔	龍撃檔	下方圏掌	後施拳	後施拳	大パンチ(C)
					
49	51	51	47	47	
18	23	20	23	23	
400	400	200	300	300	

通常技(キック系)

斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	
飛腿	龍尾脚	前掃腿	踢腿	踢腿	小キック(B)
					
17	17	15	17	17	
10	11	7	12	12	
200	300	200	200	200	
後旋飛腿	大龍尾脚	下方後旋腿	後旋腿	前踢	大キック(D)
					
50	56	52	56	56	
18	23	12	23	23	
400	400	300	400	400	

通常技

通常技もスタンダードな技が多く、どれも平均的に使える。要は、使い方次第なのだ。

連打のきく小技は少なく、しゃがみ小パンチだけなのだ。しかもしゃがみ小パンチはリーチがないので、あまり入らない。メインに使うほどではないぞ。

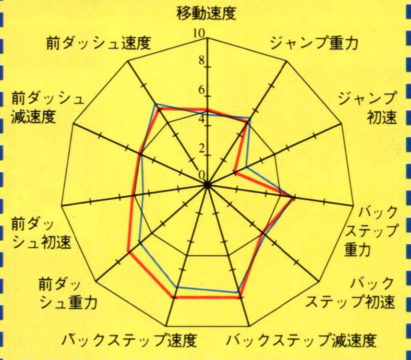
ケンスウのメインの武器となるのが、リーチの一番ある大足払いだ。全キャラクターの中でも一、二を争うほどの長さで、この技にキャンセルをかけての超球弾などが対戦では有効だ。

遠距離での立ち大キックは、アテナと同じようなソバットだが、上方向に出てしまうため、なかなか相手に当たらず、使いにくい。

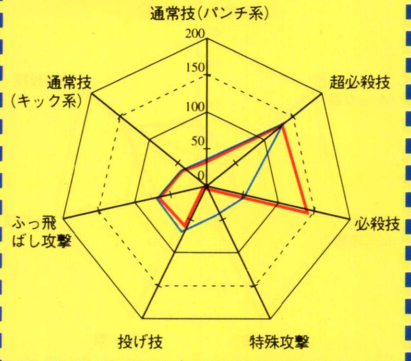
そこで、意外と役に立つ技が、C+Dの打開だ。この技は出るまでは遅いが、出しきってしまうとリーチがあり、攻撃判定も大きいので、中間距離で使うと効果的。また、起き上がりなどに重ねて、ガードされたら、キャンセル超球弾を撃つという戦法も取れるぞ。

中間距離で、もう一つ意外な技として、立ち小キックがある。そこそこにリーチがあり、出るのが速いので使いやすいぞ。

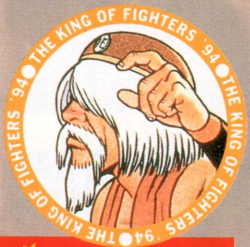
◀移動能力値▶



◀攻撃平均値▶



※技表の数値の見方は10ページを参照してください。





麻雀から練習せい

鎮 元斎
CHIN GENTSAI

アテナ、ケンスウの師匠だけあって、その実力はかなりのもの。酒を飲むほど強くなる、酔拳の使い手、鎮元斎だ！

超必殺技

轟欄炎炮
⬇⬊➡⬇⬊＋C

120
—
2500

攻撃避け

曹国舅の型
A＋B


移動

前倒身体	後倒身体
レバー前２回	レバー後２回
	

必殺技

チンには強力な必殺技はないが、使い方を考えると意外と使える技がある。ちゃんと考えて使うのが大事だぞ。

瓢箪撃は、出るまでが遅いが、いきなり一定距離まで攻撃判定が伸びるので、奇襲としては使えるだろう。しかし、出した後の隙は大きく、ヘタに出しまくると簡単に反撃を受けるだろう。

鬼酔酒は一見、対空技として使えそうだが、出るまでが遅いので、相手を見てから出しては遅すぎる。先読みして、置いておく感じで出すしかないのだ。

回転的空突拳は出かかりが無敵なので、意外と使える。飛び道具などを抜けられるぞ。

超必殺技の轟欄炎炮は出るまでが遅いが、攻撃力と攻撃判定は非常に大きいぞ。

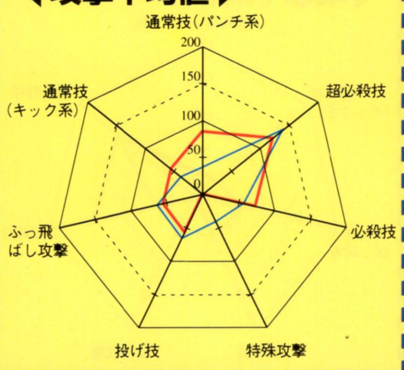
ゲージ溜め

A＋B＋C


必殺技

瓢箪撃	鬼酔酒	回転的空突拳
⬇⬋⬅＋AorC	⬅⬇⬋＋AorC	⬅⬋⬇⬊➡＋BorD
		
45	56	60
18	12	16
600(800)	400	600(800)

◀攻撃平均値▶



スルーアタック

瓢箪砕
ガード状態から前＋A

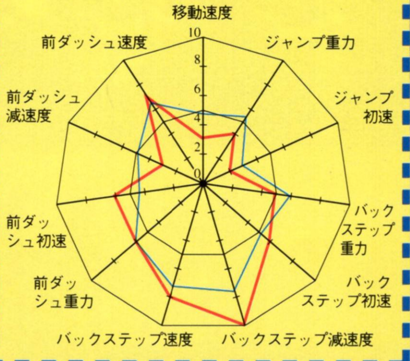
—
15
900

吹っ飛ばし攻撃

権鍾離の型
C＋D

58
25
800

◀移動能力値▶



THE KING OF FIGHTERS '94

通常技(パンチ系)

斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	
掌側	掌落	座掌心	掌指	掌背	小パンチ(A)
					
17	17	15	17	17	
10	10	10	12	12	
300	300	100	100	100	
蓮掌法	拍心	落圏掌	掌尖心	掌心	大パンチ(C)
					
50	48	52	44	44	
18	16	20	23	23	
400	400	200	300	300	

通常技(キック系)

斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	
脚尖踢	蹬脚	前掃腿	劈踹脚	踹脚	小キック(B)
					
15	15	13	15	15	
10	10	7	12	12	
300	300	200	200	200	
飛劈廻蹴	廻擺蹴	転劈廻蹴	旋廻蹴	蓮廻蹴	大キック(D)
					
44	47	40	47	42	
18	23	12	23	16	
400	400	300	400	400	

通常技

チンはとにかく、通常技が強力だ。連打はできるし、判定も大きい技ばかりなので、通常技に関しては、全キャラ中ピカ一だろう。

強力な通常技がそろっている中で、とにかく強いのが近～遠の立ち小パンチだ。連打がきき、気絶もさせやすい。連射が速ければ、9発は連続で入るのだ（9発で気絶してしまうので、それ以上入らない)。また、遠距離の小パンチは判定も大きく、これで追いつめるのもいい。

ジャンプでは、大パンチが強い。引きつけて当てると2発入るので、そこからの小パンチが連続になるのだ。さらに、バックジャンプしてすぐに大パンチを出すと、しゃがんでいる相手にも当たるので、ジャンプからの二択攻撃も可能だ。

対空技にとぼしいチンだが、通常技の中に使えそうなものがある。一つは、しゃがみ大パンチ。上方向に手を出すので、返せないこともないが、相打ちも多い。

同じくらいに使えるのが、C+Dの権鍾離の型。ふっとばすので、こっちのほうがいいかもしれない。

そして意外なのが、しゃがみ小パンチ。相手によるが、使えるぞ。

投げ

強飲酒	逆脚投げ
➡(⬅)+C	➡(⬅)+D
	
9	54
—	—
200	1000

※技表の数値の見方は10ページを参照してください。



リョウ・サカザキ

ロバート・ガルシア

タクマ・サカザキ

メキシコ

龍虎の拳チーム MEXICO

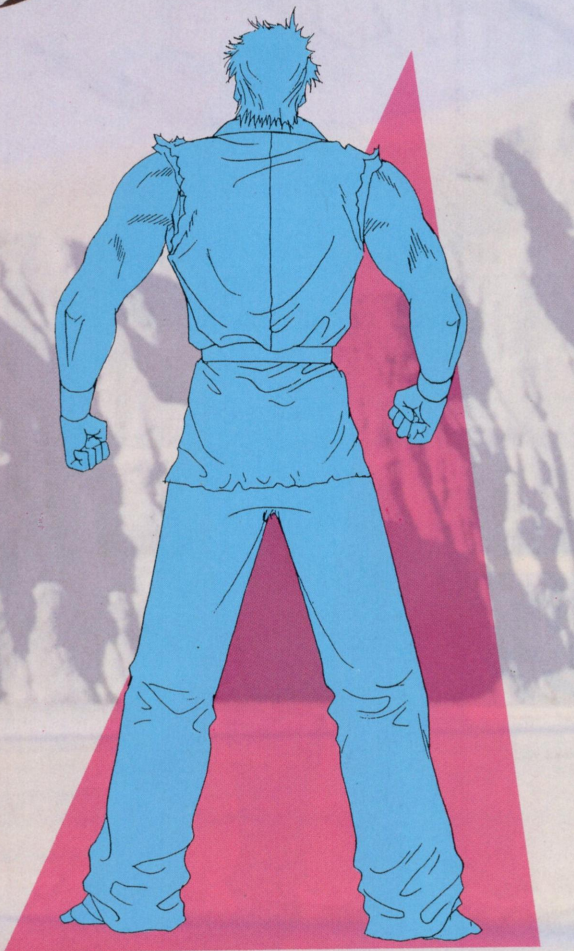


BACK STORY

「しかし、なんでメキシコやねん…」
　ロバートがつぶやいた。
「ん?何か言ったか、ロバート?」
　極限流空手道場メキシコ支部を設立しメキシコにいる弟子を指導するかたわら、リョウとロバートの修行を行っていたタクマは、ロバートのつぶやきを聞き逃さなかった。
「い〜えっ、何でもあらへん!」
　うろたえるロバートのもとへ憮然とした表情のリョウがやって来た。その表情を見逃さなかったロバートは、その場の雰囲気を変えようと、リョウに話しかけた。
「どないしたんや?リョウ。そんな顔しとったら男前が台無しやで」
「どうしたも、こうしたもねぇよ!ユリのやつが…」
「なんや?ユリちゃんが、なんやて?」
「ユリのやつが、今度のキング・オブ・ファイターーズに出ようって言ったんだ!」
「なんやて?そらあかん。そんな危ないことさしたらあかんで!リョウ」
　すると、ふいにタクマが現われてこう言った。
「その招待状なら、ここにもあるぞ。ほら、3通ある。ちょうどいい、メキシコでの修行の成果を試すいい機会だ。3人一組とあるから、私たちで出場しようではないか!」
「ああ、それがいい!な、ロバート!」
　リョウは『自分たちでさっさとチームを組んでユリを出場させない作戦』にでたらしい。
「せやなぁ、ユリちゃんがおれへんのは残念やけど、しゃあないなあ」
「よし!極限流空手チームの恐ろしさを見せてやる!」
　サカザキ親子の恐ろしいまでの気迫がロバートを圧倒した。

THE KING OF FIGHTERS '94

リョウ・サカザキ



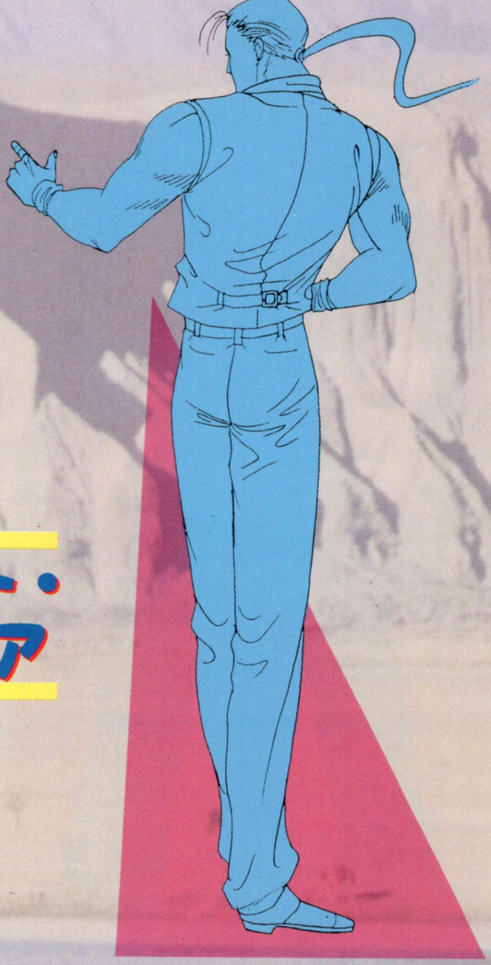


PROFILE

極限流空手道場のメキシコ支部を設立したタクマは、修行のためリョウ、ロバートの2人を率いてメキシコにやって来た。その折、彼の元にも大会の招待状は届き、リョウ、ロバートの修行の成果の確認と自身の腕試しのため、大会に参加する。

本名：リョウ・サカザキ
格闘スタイル：極限流空手
誕生日：8月2日
年齢：23歳
出身地：日本
血液型：O
身長：179cm
体重：68kg
趣味：日曜大工(家の棚とかはリョウが作ったらしい)
好きな食べ物：餅、納豆
得意スポーツ：相撲（子供のころは、負け知らずだった）
大切なもの：拾ってきてレストアしたバイクと、牧場の親父さんから貰った馬（名前はまだない）
嫌いなもの：足がいっぱいついた虫（ムカデ等）





ロバート・ガルシア

PROFILE

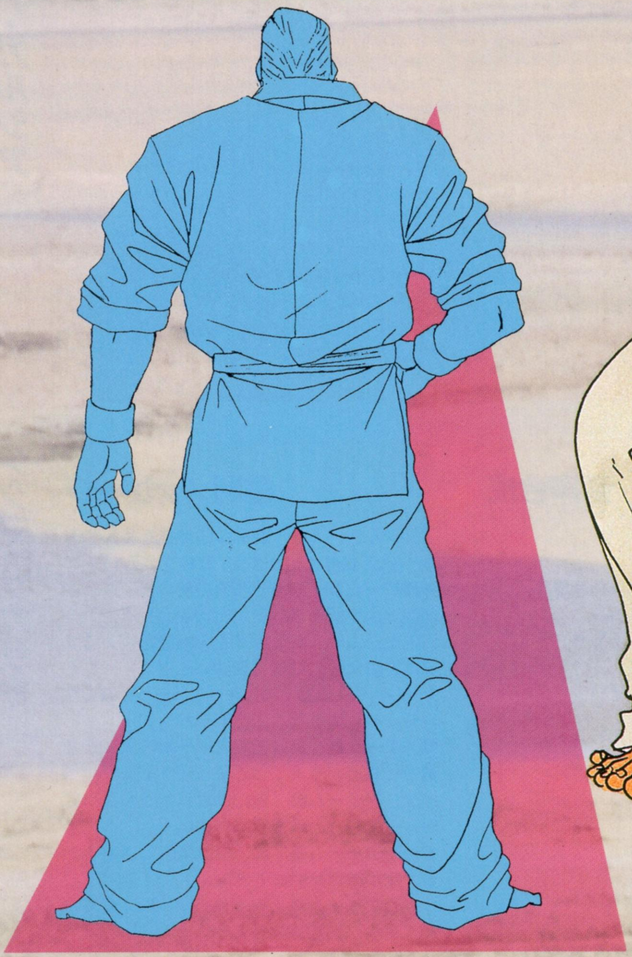
タクマ、リョウ父子と共に極限流空手の修行を目的に、メキシコに滞在していたロバートの元にも大会の招待状はやって来た。メキシコ修行の成果を確かめる為、「キング・オブ・ファイターズ」へ腕試し目的で参加する。

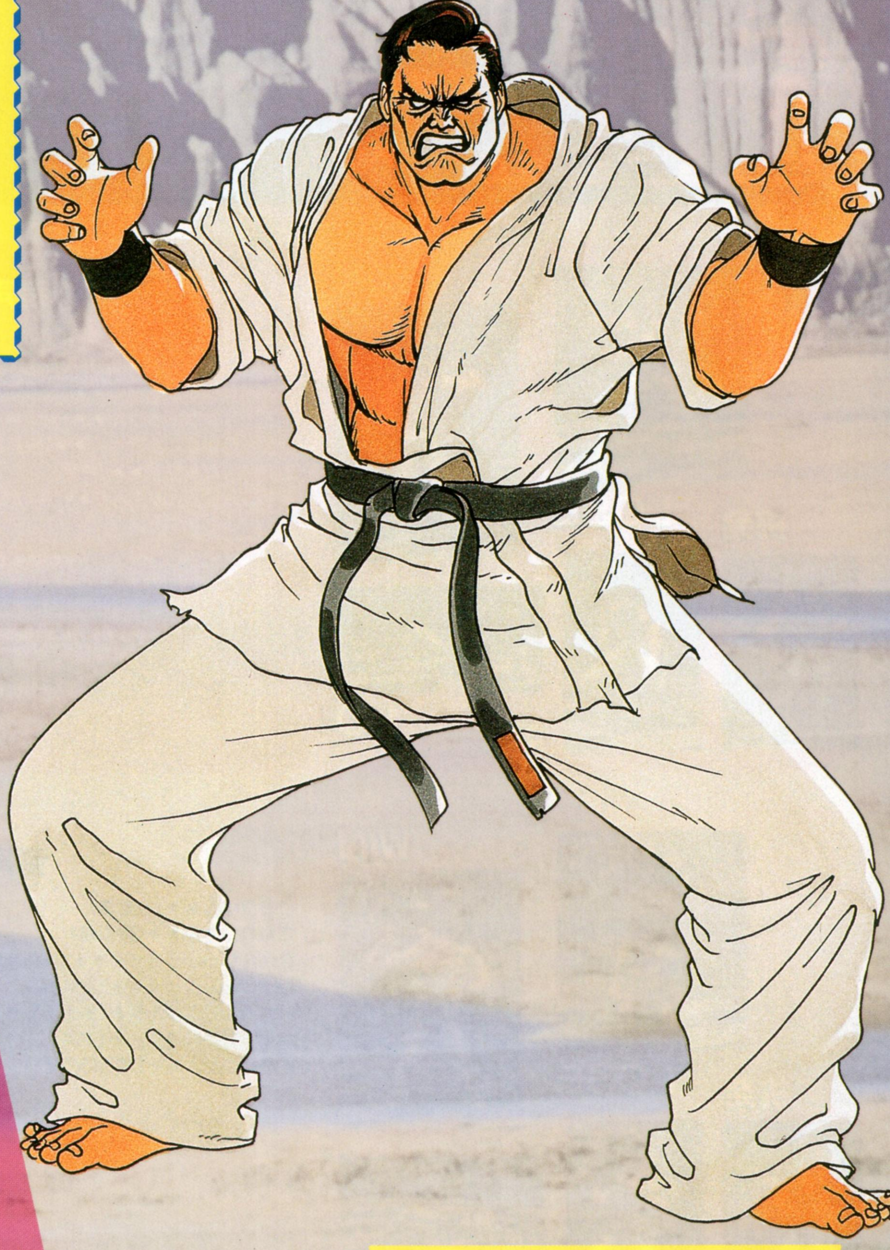
名前：ロバート・ガルシア
格闘スタイル：極限流空手
誕生日：12月25日
年齢：23歳
出身地：イタリア
血液型：ＡＢ
身長：180cm
体重：85kg
趣味：車のコレクション
好きな食べ物：ヤキソバ、スシ
得意なスポーツ：モータースポーツ（たまに、レースにも出たりするらしい）とゴルフ（少々）
大切なもの：車のコレクション
嫌いなもの：昔、リョウに死ぬ程食わされたラッキョウ

PROFILE

極限流空手道場のメキシコ支部を設立したタクマは、修行のためリョウ、ロバートの2人を率いてメキシコにやって来た。その折、彼の元にも大会の招待状は届き、リョウ、ロバートの修行の成果の確認と自身の腕試しの為、大会に参加する。

名前：タクマ・サカザキ
格闘スタイル：極限流空手
誕生日：2月4日
年齢：49歳
出身地：日本
血液型：O
身長：180cm
体重：70kg
趣味：ソバ打ち
（ただし、ほめると一日中ソバずくめにされる為、サカザキ家では『ソバ』は禁句）
好きな食べ物：白米・味噌汁
得意なスポーツ：格闘技全般（若いころは、いろいろやっていた）
大切なもの：2人の子供と、自分の門下生。そして、極限流空手
嫌いなもの：ヘビ



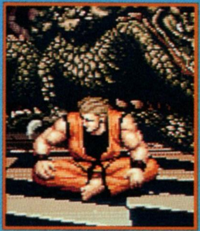


タクマ・サカザキ

音声合成&勝利時メッセージ

リョウ・サカザキ

WIN

LOSE

挑発


気絶

KO

音声合成

こおうけん▶▶(虎煌拳&空中虎煌拳)
ざんれつけん▶▶(暫烈拳)
ひえんしっぷうきゃく▶▶(飛燕疾風脚)
はおうしょうこうけん▶▶(覇王翔吼拳)
おらおら！▶▶(挑発)
おっす！▶▶(勝利時のセリフ)

勝利メッセージ

ブラジルチーム●「オレたちゃこれで飯食ってんだ！負けたら明日はねえんだよ！」
中国チーム●「ケガしねえうちに帰んな！俺たちの本気はこんなもんじゃねえぜ！」
日本チーム●「いいセンスを持っているが、残念ながら闘う相手を間違えたな！」
アメリカチーム●「まいったな、いつもこんな調子か？ならもう戦わないほうがいいぞ！」
韓国チーム●「テコンドーはいい格闘技だが、強さは極限流が上だったようだな！」
イタリアチーム●「あんたたちの活躍ぶりは聞いていた。いつかまた闘おうぜ！」
メキシコチーム●「まさに似たもの同士だが、勝ったのはオレたちだったな！」
イギリスチーム●「大怪我をしてからじゃ遅いんだぞ！もうやめとけよ!!」

ロバート・ガルシア

WIN

LOSE

挑発


気絶

KO

音声合成

りゅうげきけん▶▶(龍撃拳)
げんえいきゃく▶▶(幻影脚)
ひえんしっぷうきゃく▶▶(飛燕疾風脚)
はおうしょうこうけん▶▶(覇王翔吼拳)
ひえんりゅうじんきゃく▶▶(飛燕龍神脚)
どないしたんや？▶▶(挑発)
まあ、ざっとこんなもんや▶▶(勝利時のセリフ)

勝利メッセージ

ブラジルチーム●「傭兵なんてしょうもないことしてんと人生楽しく生きなあかんで！」
中国チーム●「わいらに負けとるようじゃ、中国四千年の歴史も大したことないのう」
日本チーム●「まあまあやなぁ！けっこう楽しませてもろたで！」
アメリカチーム●「なんやなんや、揃いも揃ってでくのぼうかいな！情けないで！」
韓国チーム●「わいらに勝負挑むにしては、まだまだ実力が足れへんのちゃうか？」
イタリアチーム●「これでどっちが強いかはっきりした言うわけやな！」
メキシコチーム●「全然似てへんなぁ！真似るんやったらもっとうまくやりや！」
イギリスチーム●「ユリちゃん、ええかげんにしとかんと、その内ケガするで！」

タクマ・サカザキ

WIN

LOSE

挑発


気絶

KO

音声合成

こおうけん▶▶(虎煌拳)
ざんれつけん▶▶(暫烈拳)
ひえんしっぷうきゃく▶▶(飛燕疾風脚)
しょうらんきゃく▶▶(翔乱脚)
はおうしこうけん▶▶(覇王至高拳)
かかってこぬか！▶▶(挑発)
未熟者めが！▶▶(勝利時のセリフ)

勝利メッセージ

ブラジルチーム●「かなりの地獄を歩んで来ようだが、場数は私のほうが踏んでいる！」
中国チーム●「どうやら気の使い方では、中国拳法より極限流の上が上のようだな」
日本チーム●「草薙君！その程度の実力では、まだ君の父上には遠く及ばぬぞ！」
アメリカチーム●「ぬしたちならもっと強くなれる。わしの道場に入門するか？」
韓国チーム●「真剣勝負では一瞬のスキが命取りになる。気をつけることだ！」
イタリアチーム●「あの世でジェフが泣いておるぞ！もっと精進するがよい！」
メキシコチーム●「姿、形は真似できようとも、我が拳の真似はできん！」
イギリスチーム●「早く帰るがいい！全く、親不幸もいい加減にせんか！」

THE KING OF FIGHTERS '94

メキシコステージ



エンディング

　ボロボロになったルガール
ルガール
「ば、ばかな！この私が敗れるとは…！」
ロバート
「見さらせ！これが極限流空手や！」
ルガール
「フッ…。極限流空手！」「強いのは技ではなく、人だったという訳か…！」
「だが、貴様ら3人、ここから生きて帰す訳にはいかん！」
　手を上げるとそこには、自爆スイッチがある。
ルガール
「海のもくずとなるがいい。さらばだ！」
　画面は真っ白にフェードアウトする。
リョウ
「あぶない！逃げろ!!」
　真っ白画面から爆発炎上しているルガール空母にフェードイン。
　救命ボートの上でそれを見ている3人
タクマ
「う〜む…世の中にはまだまだ強いヤツがいるものだな！」「極限流空手にも、もっと磨きをかけねばな…！」
ロバート
「おい、リョウ。なんや、いやな雰囲気やで…」
リョウ
「確かに！ここは逃げたほうが良さそうだな」
タクマ
「よし、リョウ、ロバートこれから帰って特訓だ！」
リョウ、ロバート
「とんでもねえぜ！ちっとは休ませてくれや!!」
　ボートから飛び降りている2人。







デモシーンメッセージ

中間デモ
ルガール
「なるほど。あれが噂の極限流か…面白い…ここまでやってくるのを楽しみに待っているとしよう」
「ハッハッハッハッ！」
ボス前デモ
ルガールの秘書
「優勝おめでとうございます」
「大会の主催者が是非ともあなた方をお招きたいと申しております。どうか私とご同行をお願いします」
　暗闇からフェードインで現れるルガール。
ルガール
「ようこそ、我が美術館へ。我が名はルガール。この大会の主催者だ」
タクマ
「何、ルガールだと!?待てよ、その名前、どこかで聞いたことがあるぞ！確か、世界のブラックマーケットを支配している死の商人だと…」
ルガール
「その通りだ。さすがに修羅場を生き抜いてきただけあって物知りだな。ところで早速で悪いのだが、君たちに私のコレクションに加わって頂きたいのだが？」
ロバート
「何、コレクションやて？」
ルガール
「周りの像を見たまえ！この像こそ私が今まで倒してきた格闘家たちそのものなのだよ！どうだ、すばらしいだろう」
リョウ
「く、狂ってやがる」
ルガール
「ハッハッハッハッ！私はいたって正常だよ。さて、ではそろそろバトルステージへ行くとしようか！」
ルガール（変身前）
「フッフッフッ…なかなか楽しませてくれるではないか…」
「では私も本気で闘うとしよう！」





必殺技使いたい放題、行くぜぇ!オラオラ!!

リョウ・サカザキ RYO SAKAZAKI

「龍虎の拳」シリーズの気力システムを気にせずに闘える!!キャンセルかけまくって超攻めの姿勢でいけ。全力をつくして闘うのが相手への礼儀。オスッ!!

移動

前ダッシュ	バックステップ
レバー前2回	レバー後2回



ゲージ溜め

A+B+C



必殺技

リョウの飛び道具は、単体での使用は見切られて跳びこまれやすいが、異常な長さをほこる大足払いにキャンセルをかけて虎煌拳を撃つことで隙をなくせる。このとき、虎煌拳を大で撃つことで、相手の跳びこみを未然に防げる。また、虎煌拳を小で撃つと、大足払いガードの硬直後に跳びこまれるが、先のガード硬直後のため、虎咆が間に合う。この戦法は、対戦、CPUともに有効なものなので是非とも活用してほしい。

さて、無敵対空である虎咆は、上昇中の登り切る寸前まで無敵。ロバートのように空中で相打ちということはほぼない。

覇王翔吼拳は、相手の飛び道具を消し抜けるが隙が(大)。

虎煌拳	飛燕疾風脚	斬烈拳
↓↘→+A or C	↙ため→+B or D	→↘↓↙←+A or C
40	30(40+26)	5+12(8)
27	12(24)	—
500(700)	400(600)	800(1100)



虎咆	空中虎王拳	覇王翔吼拳
→↓↘+A or C	ジャンプ中に↓↘→+A or C	→←↙↓↘→+A or C
64	40	68
10	20	20
500(800)	500(700)	700(1000)



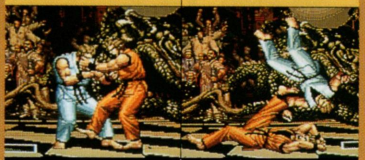
超必殺技

龍虎乱舞
↓↘→↘↓↙←+C
140
—
2500



投げ

巴投げ	巴投げ
→(←)+C	→(←)+D
64	64
—	—
1000	1000

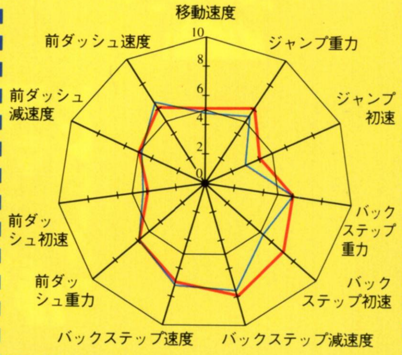


攻撃避け

構え避け
A+B



◀移動能力値▶



通常技(パンチ系)

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小パンチ(A)	跳び正拳突き	跳び正拳突き	しゃがみ正拳突き	左正拳	ひじ打ち
					
	19	19	17	19	19
	10	12	10	12	12
	300	300	100	100	100
大パンチ(C)	跳び右正拳突き	跳び右正拳突き	しゃがみアッパー	右正拳突き	ボディーブロー
					
	52	54	54	47	47
	18	23	20	23	23
	400	400	200	300	300

通常技(キック系)

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小キック(B)	跳び蹴り	跳び蹴り	しゃがみ足払い	横蹴り	足掛け蹴り
					
	17	17	15	17	17
	10	12	7	12	12
	300	300	200	200	200
大キック(D)	跳び回し蹴り	跳び回し蹴り	回転足払い	後ろ回し蹴り	外回し蹴り
					
	50	54	50	54	54
	18	23	12	23	23
	400	400	300	400	400

※技表の数値の見方は10ページを参照してください。

通常技

リョウの強さの一端を担う、大足払い&C+D。この技はどちらもリーチが超長く、どちらにもキャンセルがかかるのが強み。C+Dは当然当たれば吹っとぶし、しゃがまれても技が空振りすることはない。

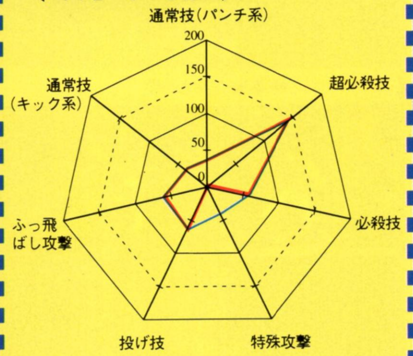
また、このチームでリョウのみ、立ち小キックからしゃがみ小キックが、しゃがみ小キックからしゃがみ大パンチが連続でつながる。これをつなげ、相手の起き上がりかめくりから『立ち小キック→しゃがみ小キック→しゃがみ大パンチキャンセル飛燕疾風脚』が連続技として成立する。

相手を気絶に持っていかせるためには、ジャンプからの大↓大にキャンセルで大虎煌拳が有効。

また、リョウで特徴的なのがしゃがみ小キック。1発入れば5～6発は当たりまえ。事前に何らかの技がヒットしていれば、この連続だけで気絶させることも可能。

リョウは、通常技のつながりや、リーチの長さに恵まれたキャラである。

◀攻撃平均値▶



スルーアタック

側肘打ち
ガード状態から前+A

—
15
900

吹っ飛ばし攻撃

猛虎降脚蹴り
C+D

60
26
800

ロバート・ガルシア ROBERT GARCIA

飛燕龍神脚の高度が決め手!!



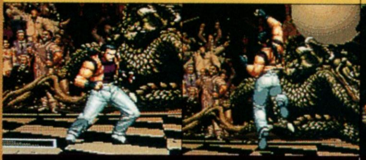


ロバートは空中戦を制することが勝利への近道。ダッシュ中などの超低空龍神脚もフェイントに使えるぞ。

投げ

首切り投げ	首切り投げ
➡(⬅)+C	➡(⬅)+D
	
64	64
—	—
1000	1000

必殺技

龍撃拳	飛燕疾風脚	幻影脚
⬇↘➡+A or C	↙溜め➡B or D	➡↘⬇↙⬅+B or D
		
40	40(40+40)	5+12(8)
27	18(24)	—
500(700)	400(600)	800(1100)
龍牙	**飛燕龍神脚**	**覇王翔吼拳**
➡⬇↘+A or C	ジャンプ中に⬇↙⬅+B or D	➡⬅↙⬇↘➡+A or C
		
52	60	68
16	20	20
500(800)	500(700)	700(1000)

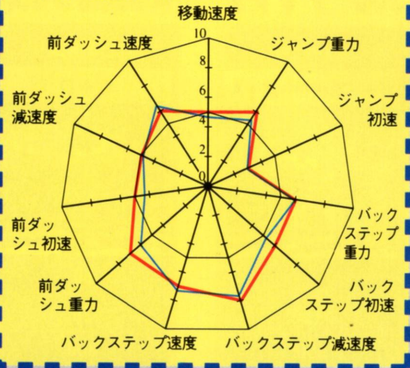
必殺技

ロバートの必殺技も、龍虎の拳2から引きつがれたものがほとんど。やはり、気力システムのないK.O.Fにおいて、必殺技をガンガン使いまくれるのは大きい。

空中必殺技の飛燕龍神脚はガードされても後方に跳ね返るので、一部の突進技でない限りは反撃を受けない。またこの技はダッシュ中に出すこともできるので、ガードの堅い相手にはフェイントとして使ってみよう。

ロバートの真骨頂ともいえるのが龍牙。この技は、リョウよりも横に判定が強い。相手の跳び込みにもセルフディレクションが非常にかかりやすいぞ。出始めの状態は無敵。ちょっと引きつければ、あらゆる状況に対応可能。

◀移動能力値▶



攻撃避け

スイングスルー
A+B


移動

前ダッシュ	後ダッシュ
レバー前2回	レバー後2回
	

超必殺技

龍虎乱舞
⬇↘➡↘⬇↙⬅+C

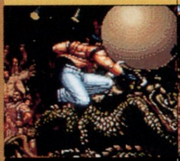
140
—
2500

通常技

リョウとの決定的な差となっている、通常技のリーチ。特に大足払いと吹っ飛ばし攻撃がそうで、この2点のリーチが致命的に短かい。とはいえ、どちらにもキャンセルがかかるので、龍撃拳を出すようにしよう。
　また、しゃがみ小キックが連打の効かないタイプなので使い方には注意してほしい。しゃがみ小キックが連打できない分を補うのがしゃがみ小パンチ。ただ、足払いほどリーチが無いのであくまでも次の技への連係のつもりで使うほうがいい。

　空中の方へ話を移すと、ジャンプ大キックを多用すべきだろう。ロバートの飛燕龍神脚は、空中戦に弱い（下方向に強いが横方向へはまるで弱い）。ロバートが跳んだら空中で落とそうとする相手には、この大キックで蹴り落とそう。この場合は、Dボタンのみでなく、C+Dで吹っ飛ばしにするといい。

通常技(パンチ系)

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小パンチ(A)	跳び下段正拳	跳び下段正拳	しゃがみジャブ	左ジャブ	左ジャブ
					
	17	17	15	17	17
	10	11	10	12	12
	300	300	100	100	100
大パンチ(C)	跳び右正拳	跳び右正拳	しゃがみアッパー	右ストレート	ボディブロー
					
	52	53	50	44	44
	18	23	20	23	23
	400	400	200	300	300

通常技(キック系)

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小キック(B)	跳び横蹴り	跳び横蹴り	しゃがみ足払い	左サイドキック	足掛け蹴り
					
	19	19	17	19	19
	10	11	7	12	12
	300	300	200	200	200
大キック(D)	跳び後ろ蹴り	跳び後ろ蹴り	回転足払い	上段回し蹴り	かかと落し
					
	50	56	50	56	44
	18	23	12	23	16
	400	400	300	400	400

スルーアタック

振り回し蹴り
ガード状態から前+A

—
15
900

吹っ飛ばし攻撃

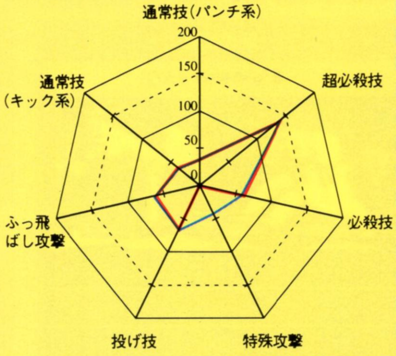
[illegible]蹴り
C+D

60
26
800

ゲージ溜め

A+B+C


◀攻撃平均値▶



※技表の数値の見方は10ページを参照して下さい。

スルーアタック

翔激掌
ガード状態から前+A

—
15
900

吹っ飛ばし攻撃

鬼ごろし
C+D

64
27
800





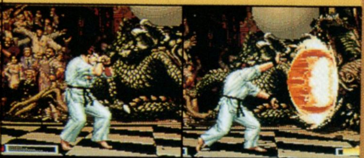
一撃必殺!! 極限流の開祖

タクマ・サカザキ
TAKUMA SAKAZAKI

極限流空手の使い手の中でも飛燕疾風脚から連続技がつながる唯一のキャラ。対空がとぼしいって？だったら、相手に跳びこませないほど猛攻すればいいだけさ。

必殺技

虎煌拳	飛燕疾風脚	暫烈拳
↓↘→+A or C	↙溜め→+B or D	→↘↓↙←+A or C
		
40	30(30+16)	6+12(8)
27	18(10)	—
500(700)	400(600)	800(1100)

翔乱脚	覇王至高拳
投げの間合いで→↘↓↙←+B or D	→←↙↓↘→+A or C
	
64	70
—	20
800(1100)	700(1000)

必殺技

タクマといえば、もう飛燕疾風脚。これは、ガードされても小ならほとんど隙がなく（大でもMAXIMUMなら隙が小さい）、大だと空中に吹っ飛んだ相手に特殊やられ判定が付き、オマケでもう一発入る。この間に入れることのできる技は、①大攻撃②暫烈拳③大虎煌拳④吹っ飛ばし攻撃などが挙げられる。特に③、④は、この時点で相手を気絶に追いこむことができ、「一撃必殺」というタクマらしい性格の技といえるだろう。

そしてコマンド投げの翔乱脚は、なんと通常技にキャンセルをかけることで連続技になる。めくりから入れば、ジャンプ大キック➡立ち大パンチキャンセル翔乱脚が3段攻撃。

攻撃避け

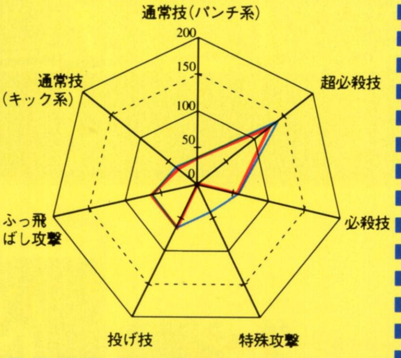
胸そらし
A+B


超必殺技

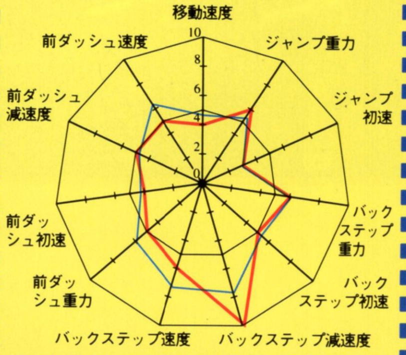
龍虎乱舞
↓↘→←→+AC

132
—
2500

◀攻撃平均値▶



◀移動能力値▶



通常技(パンチ系)

斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	
蹴び下段左手刀打ち	跳び下段左手刀打ち	しゃがみ左正拳突き	左正拳突き	ひじ打ち	小パンチ(A)
					
19	19	17	19	19	
10	12	10	12	12	
300	300	100	100	100	
蹴び下段右手刀打ち	蹴び下段右手刀打ち	起き上りアッパー	右正拳突き	ボディブロー	大パンチ(C)
					
52	54	54	48	48	
18	23	20	23	23	
300	400	200	300	300	

通常技

タクマの通常技はリーチ的にリョウとロバートの中間に位置する。通常技自体にこれといった特徴の少ないタクマだが、なんといっても、ジャンプ大キックが強烈な技。しゃがみガードしている相手(全キャラ)にバックジャンプの登りで大キックが入る。相手の起き上がりや、飛燕ラッシュの間に狙うと効果テキメン。

これは、連続技でも触れたが、ジャンプ大キック⬇立ち大パンチ(空キャンセル)⬇大足払いの大⬇大攻撃が3段になる。空キャンセルとは翔乱脚コマンドを入力することによって可能となる。ジャンプ大から立ち大パンチにつないだあとは、翔乱脚の間合い外なので、翔乱脚は出ないで空キャンセルとなる。

タクマはK、O、Fの中でもかなりキャンセルのかかる方なので、相手の反撃を許さない怒とうの攻めが可能なキャラクターである。

通常技(キック系)

斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	
ひざ落とし	跳び蹴り	しゃがみ足払い	横蹴り	足掛け蹴り	小キック(B)
					
17	17	15	17	17	
10	12	7	12	12	
300	300	200	200	400	
跳び蹴り	跳び蹴り	しゃがみすくい払い	回し蹴り	ハイキック	大キック(D)
					
48	50	49	52	52	
18	23	12	23	23	
400	400	300	400	400	

投げ

一本背負い	一本背負い
➡(⬅)+C	➡(⬅)+D
	
64	64
–	–
1000	1000

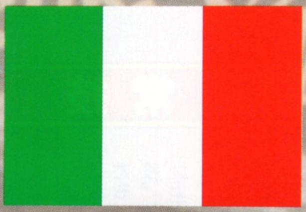
移動

前ダッシュ	バックステップ
レバー前2回	レバー後2回
	

ゲージ溜め

A+B+C


※技表の数値の見方は10ページを参照して下さい。



テリー・ボガード

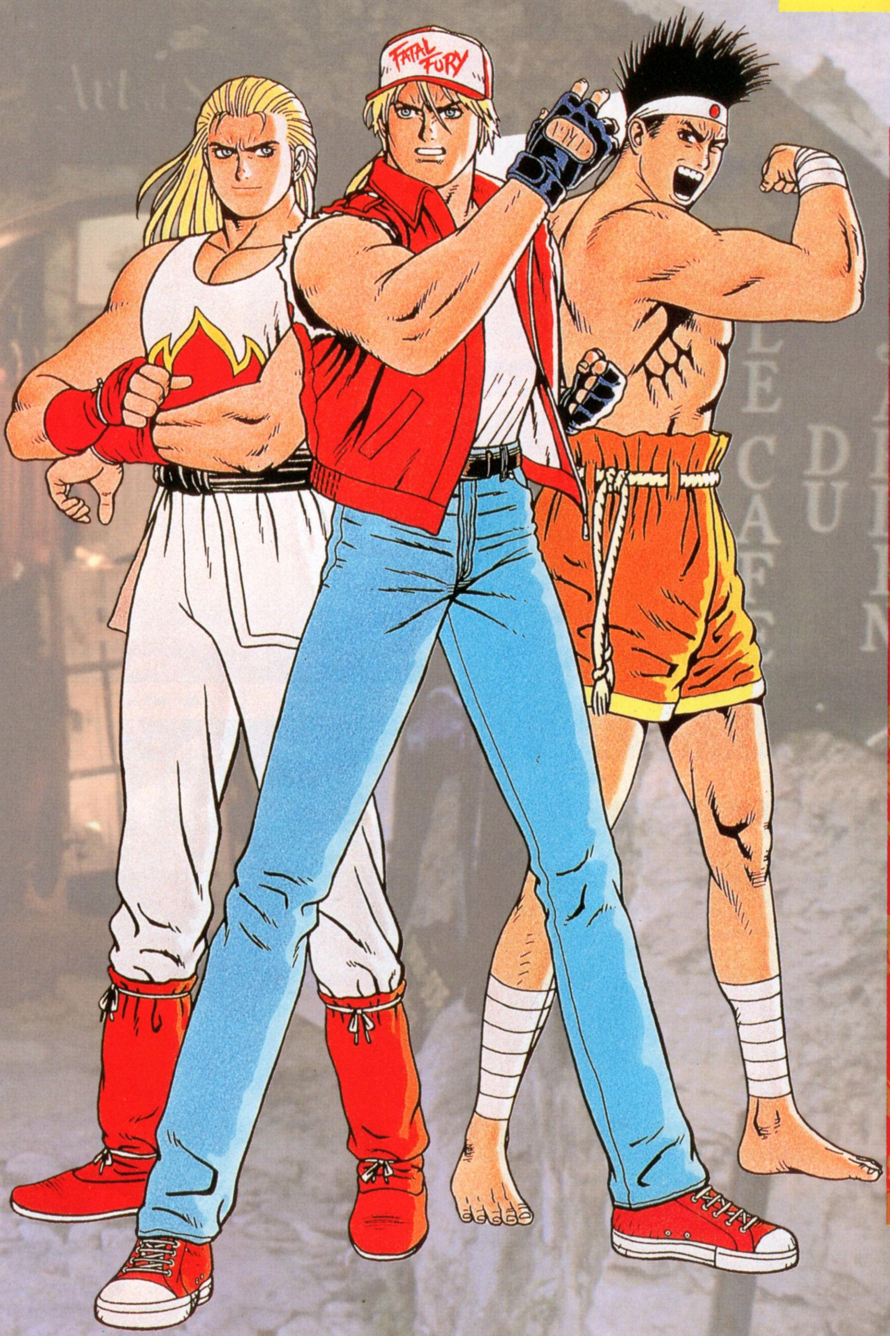
アンディ・ボガード

東 丈

イタリア

餓狼チーム

ITALY



BACK STORY

　小さな港が見える公園でテリーは、のんびりとした午後を過ごしていた。
心地よい気候に恵まれ、リゾートを兼ねてのイタリア修行は彼自身のアイデアにもかかわらず、「スバラシイ！」と思うのだった。
しかし、それは長くは続かなかった。テリーの元に届けられた一通の招待状が原因だった。
「キング・オブ・ファイターズ、か。」
多少、食傷気味である。しかし、主催者の「R」とは、一体誰なのだ？
「『R』か…。ギースやクラウザーではないようだが…。う〜ん、誰だろう。R…R…あっ『リュウハク・トウドウ』！って、誰だっけ？」
温暖な気候にテリーの思考回路は少し働きが悪くなったのだろうか？
「おーい！テリー、随分と探したぞ！」
相変わらず威勢のいいジョー・ヒガシがやって来た。後ろにはアンディもいる。
「ああ、どうしたんだ、二人とも。よくこんな所までやってきたな。」
突然の来訪者に少々戸惑い気味のテリーをよそに、ジョーは話を続けた。
「どうしたんだ?じゃねぇだろ！これよ！これ！」
そう言って、ジョーは封筒をピラピラと振った。
「出るんだろ?な、な！今回は三人一組だってよ、なんだかおもしろそうだよな！」
確かに、このシステムはおもしろそうだ、とテリーも思った。
「兄さん、この『R』って一体…。」
アンディが不安そうにたずねた。そう、その問題もあるのだ。
「とにかくよー、つべこべ言わずに、出てみようぜ！なっ、二人とも！」ジョーの勢いに乗せられて、二人はまた、新たなる「キング・オブ・ファイターズ」への出場を決めた。

THE KING OF FIGHTERS '94



テリー・ボガード

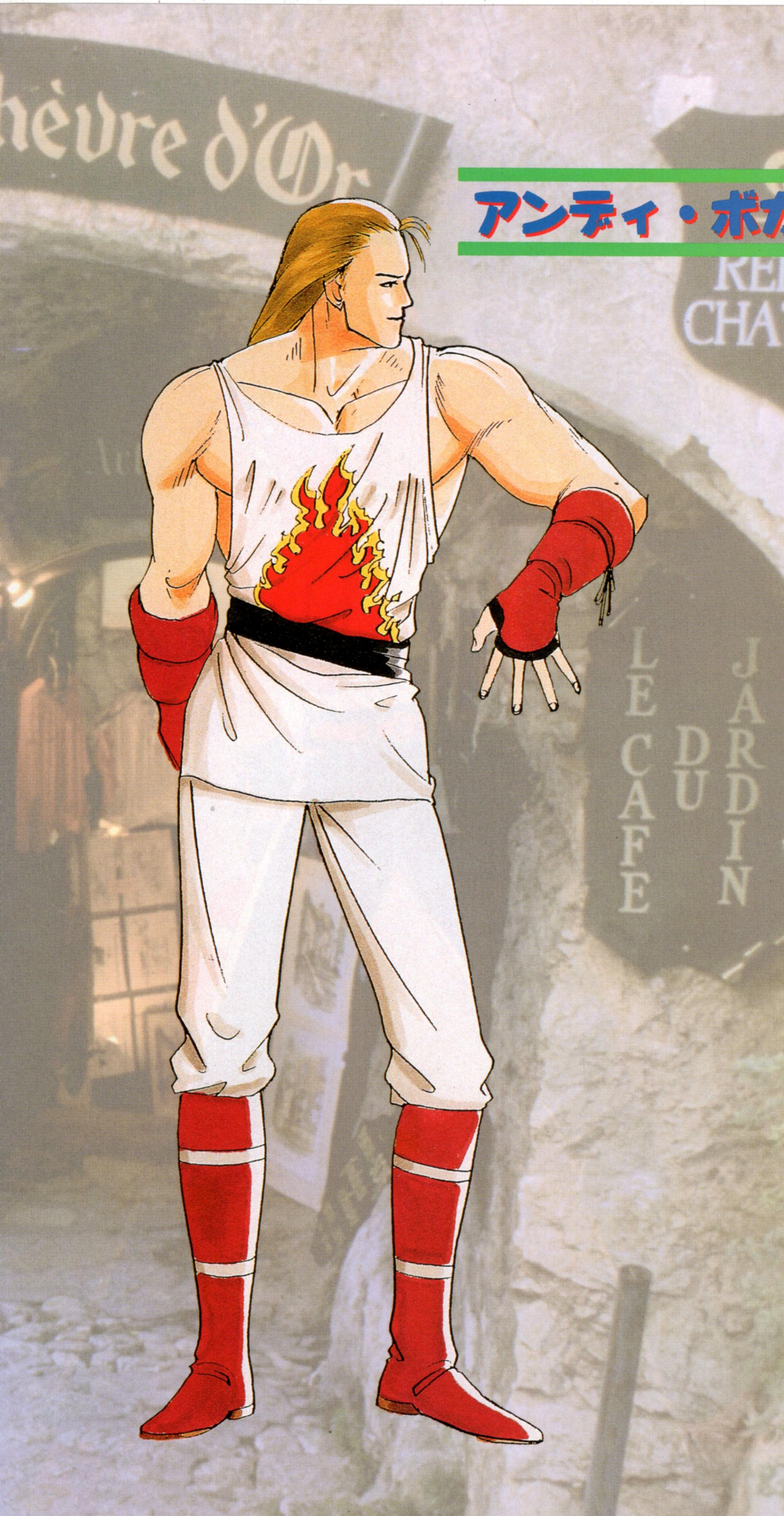


PROFILE

今回、リゾートを兼ねてイタリアに修行に来ていた所へ、「キング・オブ・ファイターズ」の招待状が来た。またかと、うんざりしながらも、新たな悪の影を背後に感じ、真相究明と新しいチーム対戦システムでライバル達と拳を交える為、今大会に参加する。

名前：テリー・ボガード
格闘スタイル：マーシャルアーツ
＋
ジェフ流喧嘩殺法
誕生日：3月15日
年齢：23歳
出身地：アメリカ
血液型：O
身長：182cm
体重：77kg
趣味：ビデオゲーム
好きな食べ物：ファーストフード
得意スポーツ：バスケットボール
大切なもの：ジェフの形見のグローブ
嫌いなもの：ナメクジ

アンディ・ボガード

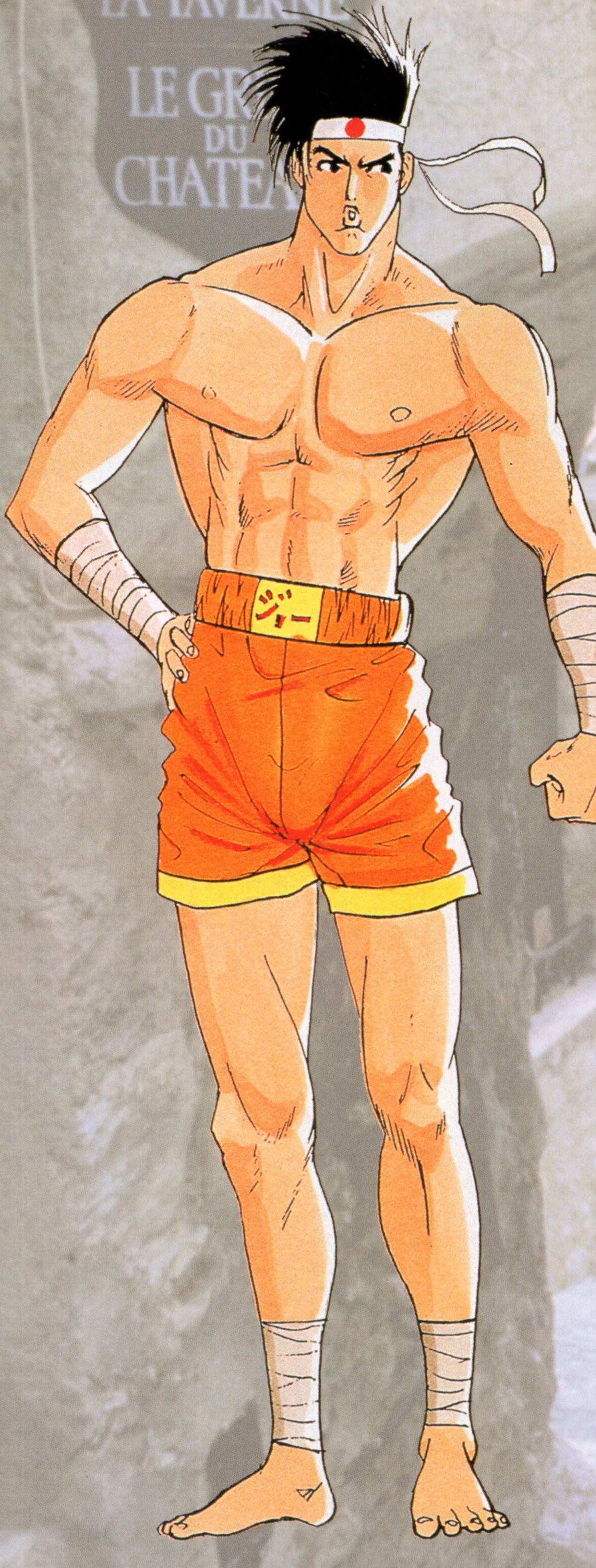




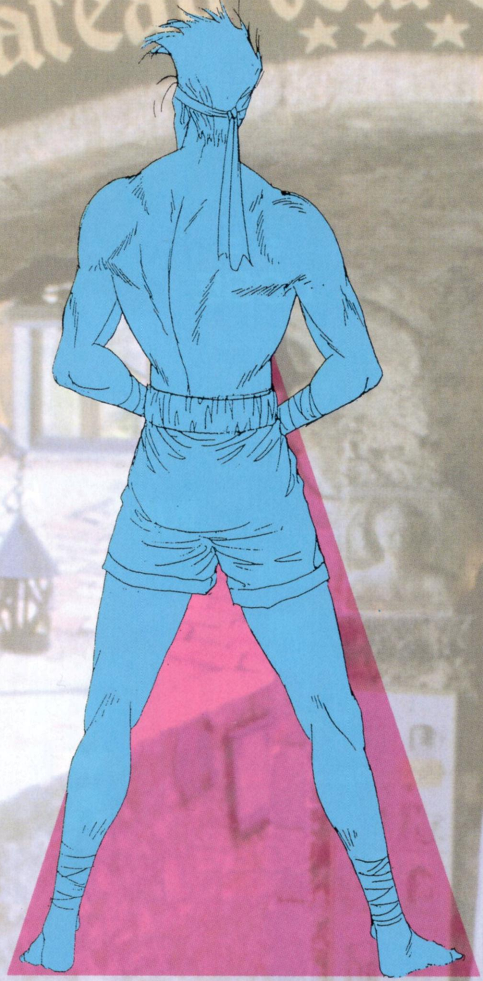
PROFILE

兄、テリーと同じく「キング・オブ・ファイターズ」の招待状を受け取った彼もまた、背後にうごめく影に気付いてテリーと同じ心境で今大会に挑む。実は、舞が出場している事も気に掛かっているらしい……。

名前：アンディ・ボガード
格闘スタイル：骨法
誕生日：8月16日
年齢：22歳
出身地：アメリカ
血液型：A
身長：171㎝
体重：69kg
趣味：修業
好きな食べ物：納豆スパゲティ
得意なスポーツ：ショートトラック
大切なもの：修業時代の記念写真（師匠の不知火半蔵と一緒に写っている）
嫌いなもの：犬



東　丈



PROFLE

彼もまた、テリーとアンディの2人と同じ目的で戦いに参加するのだが、どうやらそれは表向きの理由らしい。要するに、強い奴と戦えるのなら彼にとって理由など、どうでもいいらしいのだ。ボガード兄弟と3人チームで3度目の戦いに挑む！

名前：東　丈
格闘スタイル：ムエタイ
誕生日：3月29日
年齢：22歳
出身地：日本
血液型：AB
身長：180cm
体重：72kg
趣味：喧嘩
好きな食べ物：ワニの唐揚
得意なスポーツ　格闘技全般
大切なもの：はちまき
嫌いなもの：学校

音声合成&勝利時メッセージ

テリー・ボガード



音声合成

バーンナックル！▶▶（バーンナックル）
ライジングタックル！▶▶（ライジングタックル）
クラックシュート！▶▶（クラックシュート）
パワーウェイブ！▶▶（パワーウェイブ）
パワーゲイザー！▶▶（パワーゲイザー）
フン！▶▶（攻撃時）
ヤァッー！▶▶（攻撃時）
ウッ！▶▶（攻撃を喰らった時）
グフッ！▶▶（攻撃を喰らった時）
ウワ〜ッ！▶▶（ファイナルダウン）
HEY COME ON▶▶（挑発）
OK！▶▶（勝利時のセリフ）

勝利メッセージ

ブラジルチーム●「悪ィな軍人さん！ちょっと本気出しすぎたみたいだ！」
中国チーム●「あんた達には悪いが、今は俺たちの時代なもんでね！」
日本チーム●「俺達を見くびんなよ！だてに有名人やってるわけじゃねぇぜ！」
アメリカチーム●「なかなかのパワーだったが、テクニックが今一つだな！」
韓国チーム●「今回も俺たちの勝ちだな。チームメンバーが悪すぎんじゃねぇか？」
イタリアチーム●「オレ達程有名になると、真似るヤツが多くて困るんだよ！」
メキシコチーム●「さすがだったな！いつかまたやろうぜ！」
イギリスチーム●「結構やるじゃないか！これに懲りずに頑張りな!!」

アンディ・ボガード



音声合成

ざんえいけん▶▶（斬影拳）
しょうりゅうだん▶▶（昇龍弾）
くうはだん▶▶（空破弾）
ひしょうけん▶▶（飛翔拳）
ちょうれっぱだん▶▶（超裂破弾）
ハァー▶▶（攻撃時）
ヤァー▶▶（攻撃時）
フッ！▶▶（攻撃を喰らった時）
グフッ！▶▶（攻撃を喰らった時）
ア〜アッ！▶▶（ファイナルダウン）
フン！▶▶（挑発）
ヨシッ！▶▶（勝利時のセリフ）

勝利メッセージ

ブラジルチーム●「厳しい訓練に耐えてきただけはある！俺達もいい訓練になったよ！」
中国チーム●「その程度の実力じゃどの道この先にはすすめなかったよ」
日本チーム●「おしかったな！俺達を倒すには少し修行が足りなかったようだ！」
アメリカチーム●「力だけでは勝てないぜ！もっと格闘センスを磨く事だな！」
韓国チーム●「キムらしいチームだけど、強さはイマイチだったな」
イタリアチーム●「君達の負けだ！いさぎよくニセモノだと認めるべきだ!!」
メキシコチーム●「あなた達と闘えて良かった！今回は勝ったが、次はわからないな！」
イギリスチーム●「これに懲りてもう闘いには首を突っ込まない事だな」

東丈



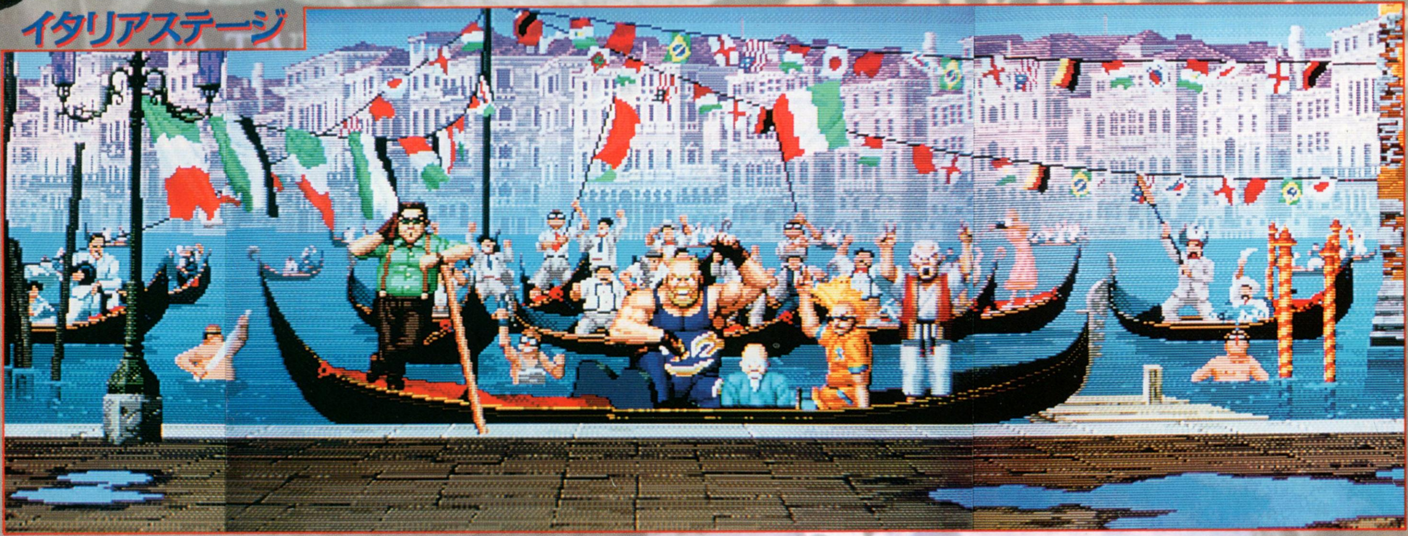
音声合成

スラッシュキック▶▶（スラッシュキック）
タイガーキック▶▶（タイガーキック）
ハリケーンアッパー▶▶（ハリケンアッパー）
スクリューアッパー▶▶（スクリューアッパー）
オラ▶▶（攻撃時）
シュッ▶▶（攻撃時）
クッ！▶▶（攻撃を喰らった時）
オワ〜ッ！▶▶（ファイナルダウン）
オラーッ！▶▶（挑発）
オッシャ〜ッ！▶▶（勝利時のセリフ）

勝利メッセージ

ブラジルチーム●「どうやら、俺達より強い奴は軍隊にもいないようだな!!」
中国チーム●「あんたらも結構有名だったようだが時代は流れてんだよ！」
日本チーム●「日本人なら俺様を知っているだろうが！全く無謀だぜ!!」
アメリカチーム●「体がでかいだけじゃあ、勝負には勝てねえぜ！」
韓国チーム●「どうしたってんだキム！期待してたのにつまらんぜ！」
イタリアチーム●「その程度の実力でオレ達を語るなんざ、1億光年早えんだよ！」
メキシコチーム●「極限流空手ってのもこの程度か。まあオレたちが強すぎんだな！」
イギリスチーム●「だから言わんこっちゃねえ。もうやめときな！」

イタリアステージ



エンディング

ボロボロになったルガール
ルガール 「ば、ばかな！この私が敗れるとは……！」
テリー 「見たか！オレ達の力を！」
ルガール 「フッ、なるほどギースやクラウザーが敗れる訳だな……！」「どうやら君達の力をあなどりすぎていた様だ」「だが、このまま終わらせる訳にはいかん！」
手を上げるとそこには、自爆スイッチがある。
ルガール 「海のもくずとなるがいい。さらばだ！」
画面は真っ白にフェードアウトする。
ジョー 「やばい！逃げろ!!」
真っ白画面から爆発炎上しているルガール空母にフェードインしてフェードアウト。どこかの道端（見晴らしのいい所）で話をしている3人の絵がフェードイン
テリー 「今度会う時は、多分対戦相手としてだな」
アンディ 「ああ、その時まで腕を磨いておくよ」
ジョー 「次はこのジョー東様が勝たせてもらうぜ！」
テリー 「そうはさせねえよ！」
アンディ 「じゃあね……兄さんジョー……」
3方向ひ別れていく3人。その彼らを見つめる2つの影。ギースとクラウザーである。
ギース 「フッ、さすがのルガールも奴らには勝てなかったか……やはり……」
クラウザー 「奴らを倒すのはこの私の役目の様だな！」
画面は空にパンアップして、そこに2人の笑い声が響く。
「ハッハッハッハッハッ！」







デモシーンメッセージ

中間デモ

ルガール
「フム、彼らがギースとクラウザーを倒した連中か……では、じっくりとその腕前を拝見させて頂くとしよう！」
「ハッハッハッハッ！」

ボス前デモ

ルガールの秘書
「優勝おめでとうございます」
「大会の主催者が是非ともあなた方を招きたいと申しております。どうか私と御同行をお願いします」

暗闇からフェードインで現われるルガール。
ルガール
「ようこそ、我が美術館へ」
アンディ
「お前がこの大会の主催者か！一体何者なんだ！」
ルガール
「我が名はルガール。君達の噂はよく聞いている。ギースとクラウザーを倒した世界最強の男達としてね。是非、私のコレクションに加わってもらいたい」
テリー
「コレクション!?」
ルガール
「周りの像を見たまえ！この像こそ私が今まで倒してきた格闘家達そのものなのだよ！どうだ、すばらしいだろう」
ジョー
「チッ！こいつは今までの敵の中でも最悪だな！まるで悪魔だぜ！」
ルガール
「ハッハッハッハッ……最高の褒め言葉だよジョー君！だが、私をギースやクラウザーなどと同じとは思わぬ事だな！さあ、バトルステージへ招待しよう」

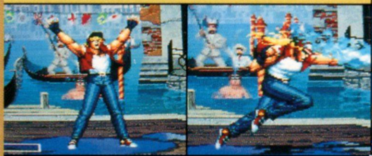
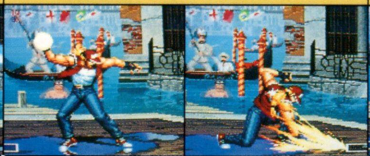
ルガール（変身前）
「フッフッフッ…。なかなか楽しませてくれるではないか……」
「では私も本気で戦うとしよう！」



元祖餓狼ファイター
テリー・ボガード
TERRY BOGARD

攻守ともに優れたバランスファイター。K. O. F'94では突進系の必殺技の使い方が重要だ。スキを見せたら一気にたたみこめ！

必殺技

バーンナックル	パワーウェイブ	ライジングタックル
⬇⬋⬅＋AorC	⬇⬊➡＋AorC	⬇溜め⬆＋AorC
		
60	40	48
26	27	15
600(800)	500(700)	500(700)

クラックシュート
⬇⬋⬅⬉＋BorD

48
16
700(1000)

スルーアタック

ライジングアッパー
ガード状態から前＋A

—
15
900

吹っ飛ばし攻撃

ジャンプバックスピンキック
C＋D

60
26
800

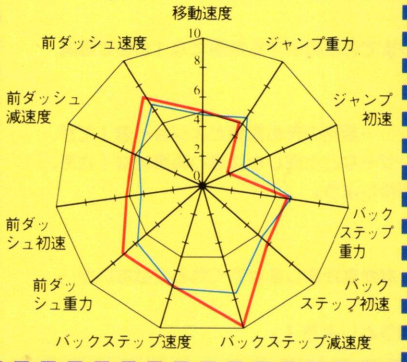
必殺技

テリーの必殺技は、パワーウェーブの硬直が大きく、また攻撃判定を持つまでが長いため使いにくい。キャンセルをかけても連続技をくらってしまう。

ライジングタックルは無敵時間が短いが、このゲーム全般の傾向なのでやはり頼りになる必殺技だ。普段は小を使うが、ラルフの跳び蹴りのような強力な技に対しては大を使うのがいい。大は出るまでが遅く、結果、無敵時間が若干長いためだ。

突進系の必殺技は2つあるが、クラックシュートをお勧めする。バーンナックルはしゃがまれるとスカる恐れがある。いずれにせよガードさせた後はすぐにライジングタックルが出せる。

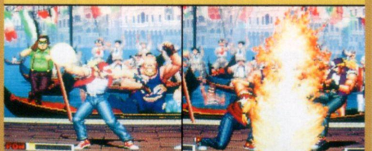
◀移動能力値▶



投げ

バスタースルー	バスタースルー
➡(⬅)＋C	➡(⬅)＋D
	
64	64
—	—
1000	1000

超必殺技

パワーゲイザー
⬇⬋⬅⬋➡＋BC

120
—
2500

THE KING OF FIGHTERS '94

通常技

テリーの通常技で最も多用するであろう技は大足払い。かなり長いのでこれをメインに攻めるのは充来通り。ただし、キャンセルパワーウェーブは跳ばれて反撃されるので、クラックにつないだり、単発で使ったりもしていこう。

このほか、地上での技としては小足払いが使いやすい。長く、そして連打が効くので連続技やカタメに多用していこう。

ふっとばし攻撃はリーチが短く、かつてほどは使えない。無理に使う必要はないだろう。

パンチ系では近距離大パンチのボディブローが使いやすい。出るのが早くて連続技に使えるのはもちろん、2段攻撃なのでガードさせるとライジングがたまっている。めくり大キックで跳んでみて、入ったら連続技、ガードされたらボディブローでやめてライジングを出すという戦法がとれる。

ジャンプ技は大キックがメイン。長いし判定強いしめくりに使えるし…といいことずくめ。昇り迎撃技としては大パンチがいい。

それに加え、テリーはジャンプ自体が早いのが強み。跳ぶかためるかラッシュをかけるか、で勝負。

通常技(パンチ系)

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小パンチⒶ	ジャンプ手刀	ジャンプ手刀	しゃがみジャンプ	ジャブ	エルボー
					
	17	17	15	17	17
	10	12	10	12	12
	300	300	100	100	100
大パンチⒸ	ジャンプ正拳突き	ジャンプ正拳突き	しゃがみストレート	ストレート	ボディー
					
	52	54	53	46	40
	18	23	20	23	16
	400	400	200	300	300

通常技(キック系)

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小キックⒷ	ジャンプテリーキック	ジャンプ前蹴り	足払い蹴り	ハイキック	ひざ蹴り
					
	20	20	18	20	20
	10	12	7	12	12
	300	300	200	200	200
大キックⒹ	ジャンプテリーキック	ジャンプ後ろ回し蹴り	スライドキック	ミドルキック	スカイキック
					
	52	54	53	54	44
	18	23	12	23	16
	400	400	300	400	400

移動

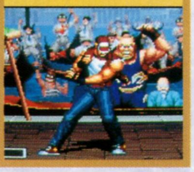
前ダッシュ	バックステップ
レバー前2回	レバー後2回
	

しゃがみ歩き
↘

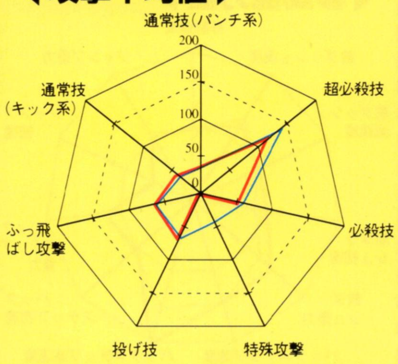

ゲージ溜め

A+B+C


攻撃避け

流し避け
A+B


◀攻撃平均値▶



※技表の数値の見方は10ページを参照して下さい。





足払いが短くなったんですけど！

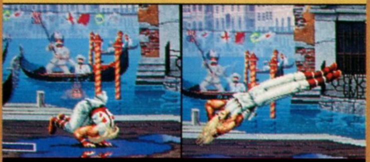
アンディ・ボガード
ANDY BOGARD

アンディといえば斬影拳。このたび空破弾とともに溜め技になったが、大局にはほとんど影響なし。鋭い攻めで反撃のスキを与えるな。

必殺技



昇龍弾	斬影拳	飛翔拳
⬇⬊➡+A or C	⬋溜め➡+A or C	⬇⬋⬅+A or C
48	52	40
16	20	27
500(700)	600(800)	500(700)



空破弾
⬋溜め⬈+B or D
46
15
700(1000)

スルーアタック



逆蹴り
ガード状態から前+A
—
15
900

吹っ飛ばし攻撃

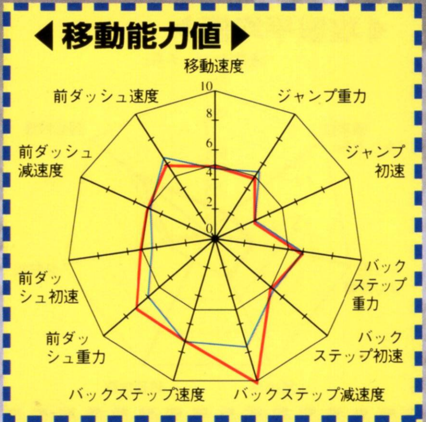


刈り蹴り
C+D
60
26
800

必殺技

アンディの必殺技はどれも使いやすい。
　飛翔拳は出るまでが早くなり、近距離での使用が有効。硬直が大きいので遠間で撃つときは要注意。
　斬影拳も相変わらずの使いやすさ。基本的には小で使う。ため技になったのが唯一の弱体面だ。基本的にはキャンセルや、飛翔拳を追いかける形で使っていこう。
　空破弾も小で使う。大は最高4段になるが、ガード後の反撃を受けやすい。小でも足先に当てるようにしないと反撃は受けてしまうため、当てることを前提として使う。めくりにも使えるスグレものだ。
　超裂破弾は出かかりが一瞬無敵になった。え？昇龍弾？ちと使えないっス。

◀移動能力値▶



投げ



抱え込み投げ	抱え込み投げ
➡(⬅)+C	➡(⬅)+D
62	62
—	—
1000	1000

超必殺技



超裂破弾
⬇(真下のみ)ため⬊➡+BD
79
—
2500

通常技

アンディの持つ通常技の中で最も使えるのはしゃがみ大パンチ。リーチがあり、判定も強い。この技には常にキャンセルをかけ、小斬影拳か大飛翔拳につないでいくといい。

足払い系は大足技いが体勢を低くして出すため、特定のキャラに対する対空技や、くぐって当てたりするのに使える。キャンセルがかからないので攻めの途中で使うのは今いち効果がない。小足払いは短い上に連打がきかないのでカタメの一部で使うぐらいでほとんど使う機会はないに等しい。小足払いを使うぐらいならしゃがみ小パンチを使ったほうがよっぽどよい。

近距離立ち小キックは出が早く、ペシペシと押していったりするのに最適。連打も効き、密着からこれのみで4段攻撃になる。

ジャンプ技は足先を当てるように小キックで跳ぶといい。大パンチは下方向に強くなっている。

それよりも、アンディはジャンプが遅く、斬影拳や空破弾があるため、こちらから故意に跳ぶ機会は少ないだろう。連続技狙い以外では跳び込みにくい。

通常技(パンチ系)

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小パンチⒶ	手刀落とし	手刀落とし	しゃがみ裏拳	弾き	曲がり平手
					
	17	17	15	17	17
	9	9	9	12	12
	300	300	100	100	100
大パンチⒸ	飛翔落とし	飛翔落とし	しゃがみ直き	回転打ち	変形曲がり
					
	50	52	52	44	44
	18	23	20	23	23
	400	400	200	300	300

通常技(キック系)

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小キックⒷ	飛び逆蹴り	袈裟蹴り	払い蹴り	突き返し蹴り	突き蹴り
					
	19	19	17	19	19
	9	9	7	12	12
	300	300	200	200	200
大キックⒹ	飛び逆蹴り	袈裟蹴り	摺り蹴りキック	竜巻蹴り	回転逆蹴り
					
	49	54	51	54	54
	18	23	12	23	23
	400	400	300	400	400

移動

前ダッシュ	バックステップ
レバー前2回	レバー後2回
	

しゃがみ歩き
➘

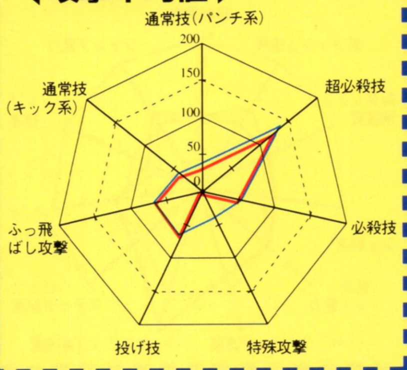

ゲージ溜め

A+B+C


攻撃避け

通し返し避け
A+B


◀攻撃平均値▶



※技表の数値の見方は10ページを参照して下さい。



とにかくキャンセル爆裂

東丈
JOE HIGASHI

ムエタイチャンプとして名を馳せた東も、本作ではやや影の薄い感がある。だが侮るなかれ、ハデさはなくともその強さは折り紙つきだ。

必殺技

ハリケーンアッパー	スラッシュキック	タイガーキック
←↙↓↘→+A or C	↙ため↗+B or D	↓↘→↗+B or D
		
40	60	50
27	10	6
500(700)	600(800)	500(700)

爆烈拳
A or C連打

20+20(25+40)
4(5)
100(200)

スルーアタック

スウェーキック
ガード状態から前+A

—
15
900

吹っ飛ばし攻撃

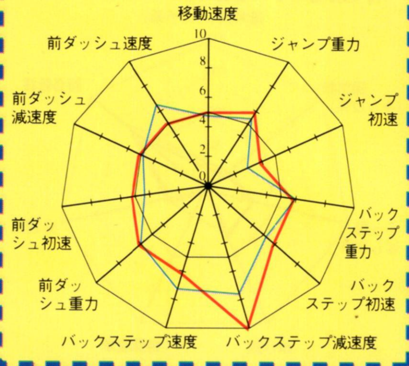
フライングニールキック
C+D

60
26
800

必殺技

東はもともと離れてのハリケーンアッパー連打か、近寄ってのフラフラ戦法が主体なので、必殺技に対する依存度は低い。
　そんな中で使いやすいのがタイガーキック。もちろん対空技としてだ。ひきつけて出せば大抵のジャンプ攻撃を返すことができる。地上でのカウンターを狙うときは大を使うのがいい。小だと当たり方の関係で、せっかく読みが当たっても相手が倒れないことが多いためだ。
　スラッシュキックはため技になった分、小だとガードされても反撃を受けづらくなった。小スラッシュキック⬇タイガーキックの連係はかなり使えるぞ。スクリューアッパーは削り量が大きい。

◀移動能力値▶



投げ

レッグスルー	ひざ地獄
→(←)+C	→(←)+D
	
60	9
—	—
1000	200

超必殺技

スクリューアッパー
→←↙↓↘+BC

120
—
2500

THE KING OF FIGHTERS '94

通常技

東の通常技では、小足払いとしゃがみ大パンチが使える。座高の高い相手には立ち大パンチもいい。足払いの出かかりなどをつぶしたりできるぞ。

ほかに立ち小キックやふっとばし攻撃も組み込んでいってもいいかもしれない。

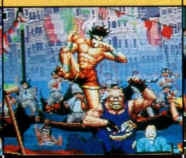
スライディングは硬直が大きく、しかも滑る距離が短いため今いち使いにくい感がある（以前本誌でスキがないと書いたことがあったが、発売バージョンではそれが変更されていた）。

東の通常技全般の特徴として、すべての技にキャンセルをかけて爆裂拳を出せる、というものがある。使えないスライディングも、これでカバーすることができるのだ。

ジャンプ攻撃は小キックか大キックがよい。大キックはめくりにも使える。跳び込みから小足払いを連打して、連続技を狙っていこう。

また、垂直ジャンプ大キックは上方向に出るため対空技になる。タイガーキックを使い分けていこう。これを使うときはC+Dでふっとばしてやろう。

通常技(パンチ系)

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小パンチ(A)	ジャンプエルボー	ジャンプエルボー	しゃがみひじ打ち	ジャブ	ボディーフック
					
	17	17	15	17	17
	10	11	10	12	12
	300	300	100	100	100
大パンチ(C)	ジャンプストレート	ジャンプストレート	しゃがみストレート	ストレート	ひじ打ち
					
	52	53	53	44	44
	18	23	20	23	23
	400	400	200	300	300

通常技(キック系)

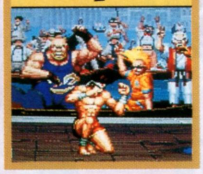
	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小キック(B)	飛びひざ蹴り	ジャンプヒールキック	しゃがみ前蹴り	ハイキック	ミドルキック
					
	20	20	18	20	20
	10	11	7	12	9
	300	300	200	200	200
大キック(D)	ジョーキック	天井破りキック	スライディングキック	後ろ回し蹴り	ひざ蹴り
					
	52	55	54	55	55
	18	23	11	23	23
	400	400	300	400	400

移動

前ダッシュ	バックステップ
レバー前2回	レバー後2回
	

しゃがみ歩き

↘



ゲージ溜め

A+B+C



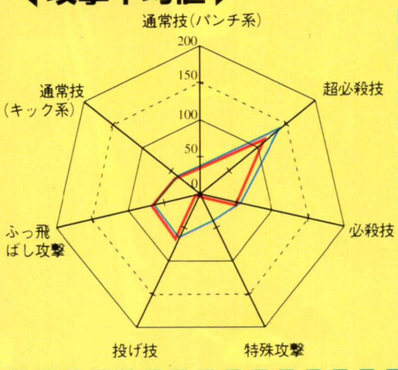
攻撃避け

抱えひざ避け

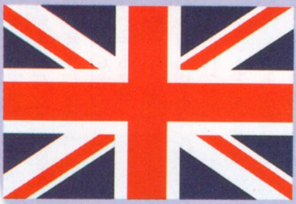
A+B



◀攻撃平均値▶



※技表の数値の見方は10ページを参照して下さい。



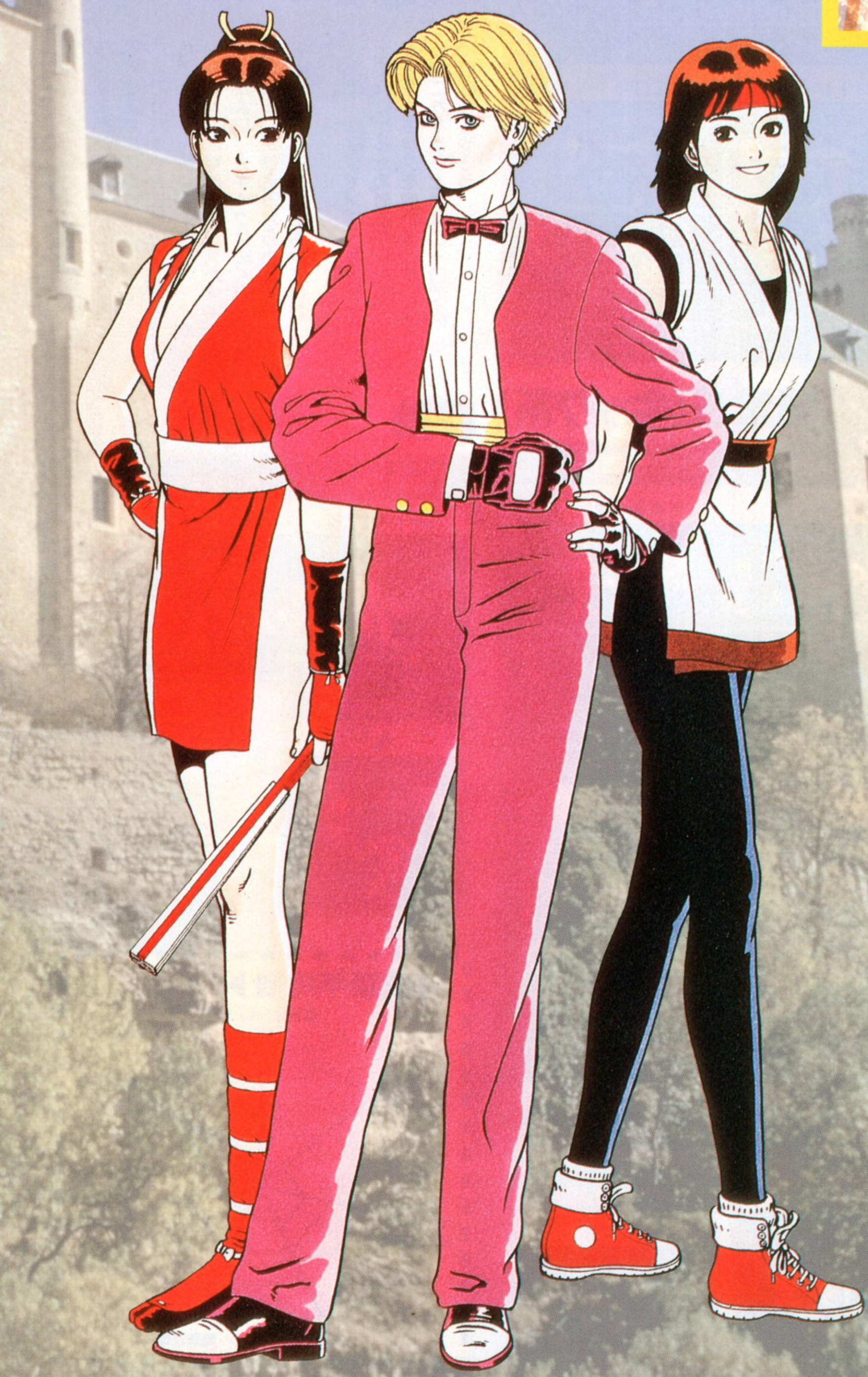
キング

ユリ・サカザキ

不知火 舞

イギリス

女性格闘家チーム UK

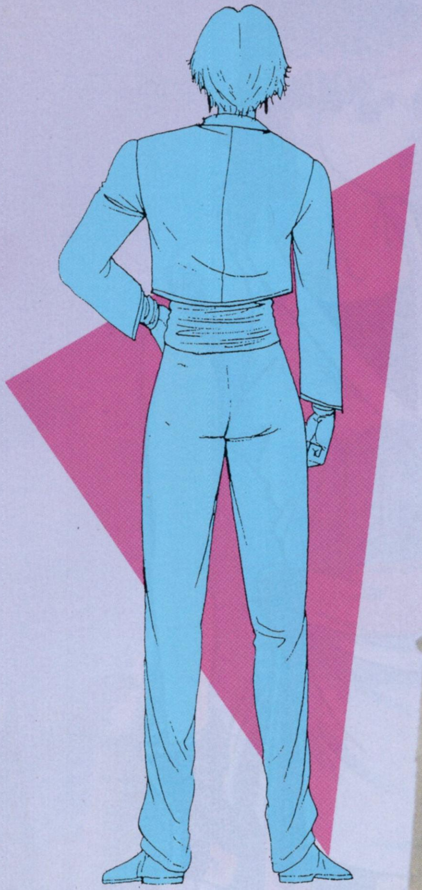


BACK STORY

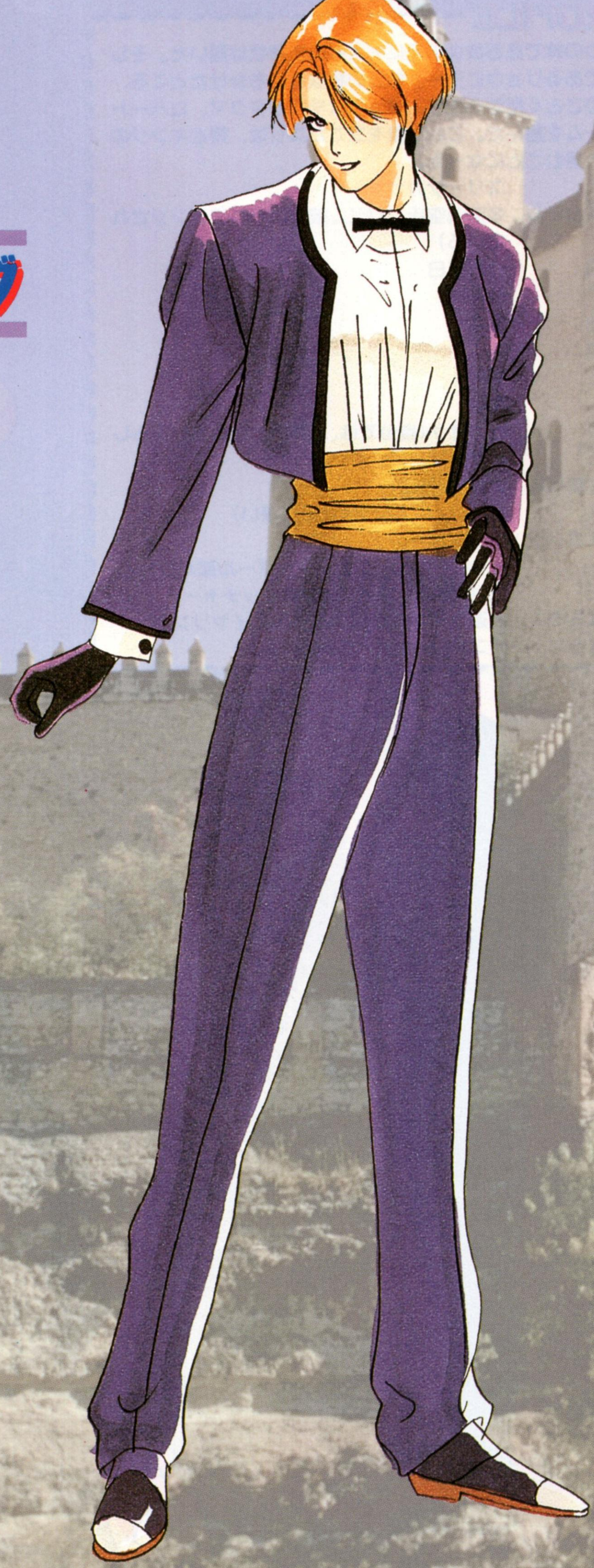
「だめったら、だめだ！絶対にだめだ！オレは絶対に許さないぞ！」
烈火の如く反対する兄・リョウの言葉を思い出すと、ユリは頬をふくらませた。
「なによ、お兄ちゃんったら、あんなに怒ることないのにさ。おまけに父さんと、ロバートさんとチームを組んじゃうなんてズルイ！」
怒りが収まらないままではあるが、ユリはふと、冷静になった。
「どうしよう…。3人一組なんて…。そうだ！」

「も〜ぅ！アンディったらヒドイ！」せっかく3人で出場しようって思ってたのに…。
舞は途方に暮れてつぶやいた。アンディは早々とテリー、ジョーとチームを組んでおり、ほかの知り合いは皆、行方不明。
「一体、どうすればいいのよぉ…」
がっくりと肩を落としている舞の目の前に、同い年くらいの女の子が立っていた。
「不知火…舞さん、ですよね？」
その声の主の少女は、いつものような快活なイメージとは違う、初対面のせいか少しあらたまった口調をしたユリ・サカザキであった。
「はい。そうですが…何かご用？」それに応えて
「実は…その…」
「なんだぁ！あなたもだったの！」
「そうなの！ひどいでしょ〜!!」
初めて会って数分後に、2人はすっかり打ち解けていた。
「でも、あたしたち2人のほかに誰か心当たりがあるの？」舞が訊いた。
「ええ、1人イギリスにね♡」
「ええっ!!イギリス〜!?」
このやりとりの後、美しき女性格闘家チームが結成されたのは、そう遅くはなかった。

THE KING OF FIGHTERS '94



キング



PROFILE

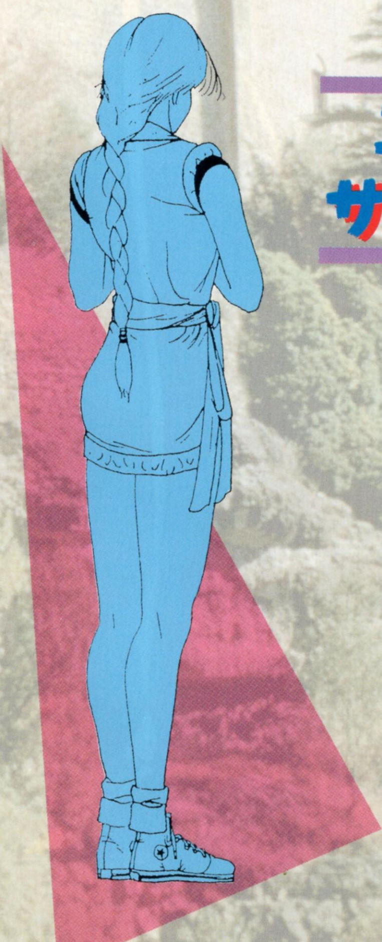
格闘技の世界から足を洗い、イギリスでバーを経営していた彼女の元にも大会の招待状が届いた。既に格闘の世界から身を引いており、出場するつもりもなかったが、ユリと舞の強力な説得で再び闘志を蘇らせることとなり、大会へ参加することになった。

名前：	キング（本名不明）
格闘スタイル：	ムエタイ
誕生日：	4月8日
年齢：	23歳
出身地：	フランス
血液型：	A
身長：	175cm
体重：	58kg
趣味：	ワイングラスコレクション
好きな食べ物：	（ベジタリアンなので）野菜
得意スポーツ：	ビリヤード（腕には、自信あり。）
大切なもの：	この美しい美貌かしら（笑）
嫌いなもの：	不潔な奴（ジャック）

PROFILE

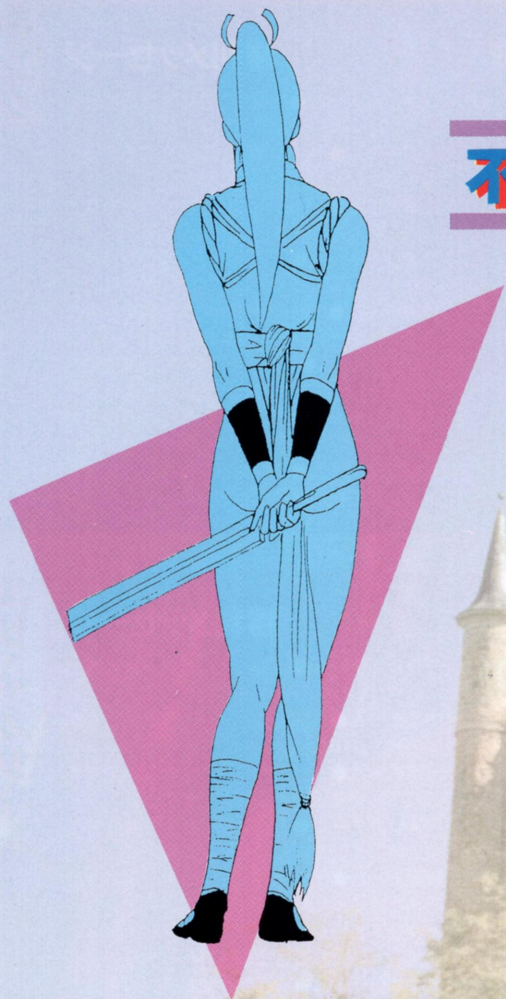
リョウの妹である彼女の元にも大会の招待状は届いた。そして兄であるリョウにチーム結成の相談を持ちかけたところ、当然のごとく反対を受け、リョウは早々とタクマ、ロバートとチームを組んだ。これに腹を立てたユリは、舞とキングの2人と組むことになった。

名前：	ユリ・サカザキ
格闘スタイル：	極限流空手（ただし、彼女なりにアレンジされている）
誕生日：	12月7日
年齢：	19歳
出身地：	日本
血液型：	A
身長：	168cm
体重：	50kg
趣味：	カラオケ（自分では、うまいと思っているらしいが…）
好きな食べ物：	カレー（甘口） （ただし、リョウは甘口が嫌い）
得意スポーツ：	ソフトボール （ハイスクールでは、ソフトボール部だった。ちなみに、ポジションはピッチャー）
大切なもの：	友達とママの形見のパールのイヤリング
嫌いなもの：	タコ（もしくはタコみたいな人）



ユリ・サカザキ





不知火 舞



PROFILE

大会の招待状は受け取ったものの、アンディはテリー、ジョーとチームを組み、ほかの知り合いは行方不明。困惑していた舞の所に同じような境遇のユリが現れ、チーム結成を持ちかけられた。出場を二つ返事で引き受けた舞は、ユリと共にキングの元を訪れた。

名前：	不知火　舞
格闘スタイル：	忍術
誕生日：	1月1日
年齢：	19歳
出身地：	日本
血液型：	B
身長：	164cm
体重：	50kg
趣味：	おせち料理をつくること
好きな食べ物：	お雑煮
得意スポーツ：	羽つき羽子板使用
大切なもの：	おばあちゃんの形見のかんざし
嫌いなもの：	クモ

音声合成＆勝利時メッセージ

キング



音声合成

ベノムストライク！▶▶(ベノム・ストライク)
トルネードキック！▶▶(トルネードキック)
ハッ！▶▶(イリュージョン・ダンス)
ダブル・ストライク！▶▶(ダブル・ストライク)
トラップ・ショット！▶▶(トラップ・ショット)
カモン・ベイビー！▶▶(挑発)
フンッ！情けない。▶▶(勝利時のセリフ)

勝利メッセージ

ブラジルチーム●「傭兵なんてもう辞めたらどう?仕事捜してあげるわよ」
中国チーム●「中国拳法、歴史があるだけに強かったわ。さすがね」
日本チーム●「フッ、だらしない男たちね…いや、私が強すぎるせいかな」
アメリカチーム●「凄いパワーね！だけど、それだけじゃ私たちには勝てないわよ！」
韓国チーム●「私の蹴りは天下無敵！いかにテコンドーといえども敵ではない」
イタリアチーム●「あなたたちのことは聞いていたわ！いつでも再挑戦を受けるわよ！」
メキシコチーム●「あなたたちとは何かと縁があるようだけど、今回は私たちの勝ちね」
イギリスチーム●「いくらマネをしても無駄よ！本物の技に勝てはしないわ」

ユリ・サカザキ



音声合成

こおうけん▶▶(虎煌拳)
こんのぉ〜っ！▶▶(百裂ビンタ)
はおうしょうこうけ〜ん！▶▶(覇王翔吼拳)
サイファー！▶▶(極限流砕波)
ひえんほうおうきゃく▶▶(飛燕鳳凰脚)
らいおうけん▶▶(雷煌拳)
こっち、こっち！▶▶(挑発)
ん?よゆうッチ！▶▶(勝利時のセリフ)

勝利メッセージ

ブラジルチーム●「軍人さん、ちょっと暗いんじゃない。もっと明るく行こうよ！」
中国チーム●「すっごぉーい！今度私にも超能力教えてよね！」
日本チーム●「女だからってなめないでよ！これでも極限流空手の達人だぞ！」
アメリカチーム●「本気出したらこんなもんよ！体の大きさなんて関係ないわ！」
韓国チーム●「すっごい面白いチームだけど、それだけじゃ私たちには勝てないよ！」
イタリアチーム●「噂ほどじゃなかったな。お兄ちゃんたちのほうが強いんじゃない?」
メキシコチーム●「どう！私をメンバーに入れなかったこと、後悔したでしょう?へへ」
イギリスチーム●「ほーんとそっくり！今度会うときはもっと強くなっててね」

不知火舞



音声合成

りゅうえんぶ▶▶(龍炎舞)
かちょうせん▶▶(花蝶扇)
タァーッ！▶▶(ムササビの舞)
ハッ▶▶(攻撃時)
ヤッ▶▶(攻撃時)
グフッ！▶▶(攻撃を喰らったとき)
クッ！▶▶(攻撃を喰らったとき)
キャア〜アッ！▶▶(ファイナルダウン)
オッホッホ▶▶(挑発)
にっぽんいち〜！▶▶(勝利時のセリフ)

勝利メッセージ

ブラジルチーム●「女は世界の最終兵器なのよ！思い知ったでしょ！」
中国チーム●「超能力ねえ…私の忍術の方がよっぽど使えるんじゃないの！」
日本チーム●「日本代表なんだからもっとしっかりしてよね！恥ずかしいでしょ！」
アメリカチーム●「女ばかりとあなどるからよ！私たちは史上最強の女性格闘チームよ！」
韓国チーム●「蝶のように舞い、蜂のように刺す！いかが?私の技のお味は?!」
イタリアチーム●「どうしたのみんな?弱くなったんじゃないの。ねぇ、アンディ」
メキシコチーム●「この程度なの！私の知っている男たちはもっと強いわよ！」
イギリスチーム●「私たちのつもり?化けるならもっと強くなってからにしてよね！」

イギリスステージ



エンディング

　ボロボロになったルガール
ルガール
「ば、ばかな！この私が女ごときに敗れるとは…！」
マイ
「ほら、そんなこと、言ってるから負けるのよ！」
ユリ
「とにかく勝ったのは私たちよ！さあ優勝賞金を渡してよ！」
ルガール
「フッ…ハッハッハッハッ！この期に及んでも賞金か！」「良かろう、ここにあるものなら何でもくれてやる。ただしここから生きて出られればな…」
　手を上げるとそこには、自爆スイッチがある。
ルガール
「私と共に滅びるがいい！さらばだ！」
画面は真っ白にフェードアウトする。
キング
「あぶない！逃げろ!!」

　真っ白画面から爆発炎上しているルガール空母フェードイン。救命ボートの上でそれを見ている3人
キング
「ふぅ〜、何とか助かったか…」
ユリ
「あの人死んじゃったのかしら？」
マイ
「さあね。でもまあ、もらう物はもらったしぃ…」
　3人ニッコリとしてふところから宝石を取り出す。
マイ
「これよ、これ！」
キング
「そうそう、これでこの大会に参加したかいがあったってものだよ。」
ユリ
「うん！そうだね。」
マイ、ユリ、キング
「オ〜ホッホッホッホッ…！」



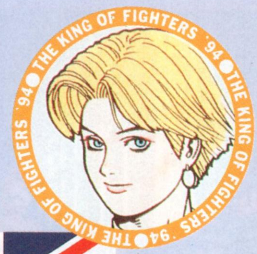




デモシーンメッセージ

中間デモ
ルガール
「元気のいいお嬢さんたちだ。しかも、かなり強いと見た。ふっ、ぜひとも優勝してもらいたいものだな…」
「ハッハッハッハッ」

ボス前デモ
ルガールの秘書
「優勝おめでとうございます」「大会の主催者がぜひともあなた方を招きたいと申しております。どうか私とご同行をお願いします」暗闇からフェードインで現れるルガール。
ルガール
「ようこそ、お嬢さん方。私がこの大会の主催者ルガールだ！」
マイ
「待ってましたぁ！優勝賞金！」
ルガール
「ハッハッハッハッ！全くせっかちなお嬢さんだ。残念だがまだ優勝賞金を渡す訳にはいかないのだよ」
ユリ
「なっなんでよぉ！ちゃんと優勝したじゃない！」
ルガール
「いいや、私との闘いが真の決勝戦となるのだよ！ただし、君たちが負けた場合は、私のコレクションとなってもらうがね」
マイ
「コレクション!?」
ルガール
「周りの像を見たまえ！この像こそ私が今まで倒してきた格闘家たちそのものなのだよ！どうだ、すばらしいだろう」
ユリ
「げぇ〜、悪趣味ぃ！」
ルガール
「ハッハッハッ！だが、君たちは像ではなく特別に剥製にしてやろう。その姿…像に塗り込めてしまうにはおしいのでね」
キング
「あら、ありがとう。せっかくだけど遠慮しとくわ！」
ルガール
「フン！まあいい、出来るだけキズをつけずに殺してやろう。ではバトルステージへ招待しよう」
ルガール（変身前）
「フッフッフッ…。なかなか楽しませてくれるではないか…」
「では私も本気で闘うことにしよう！」







必殺技の数がとても豊富なキング。単発でもかなり強いぞ。特に連続技は破壊力抜群なので、ビシバシに決めていきたいところだ。

必殺技

ベノムストライク	トルネードキック	猛襲脚
↓↘→+B or D	←↓↙+B or D	↓↙←+B or D
		
40	54	7＋40
27	5	—
2500	500(700)	100(200)

トラップショット	ダブルストライク
→↓↘+B or D	→←→↘↓+B or D
	
40＋30(46＋30)	36
18(19)	10
500(800)	500(800)

必殺技

メインはやはり、ベノムストライクとトルネードキックになるだろう。

ベノムストライクは出す前と出した後のスキが小さいので、よっぽど相手に先読みで跳び込まれない限り、反撃を受けることはない。

よく、トルネードキックを出そうとすると猛襲脚が出がちだが、これは、確実に斜め下で止めれば確実に出る。

少しでも横に近くレバーを入れると猛襲脚になってしまうので、下からちょっと横にずらす感じで出すといいだろう。

トラップはガードされると反撃を受けるので、遠くから当てるようにしていきたい。

テリーの大足払い→パワーをトラップで吸い込めるよ。

投げ

フックバスター	フックバスター
→(←)＋C	→(←)＋D
	
62	62
—	—
1000	1000

スルーアタック

ルストキック
ガード状態から前＋A

—
15
900

吹っ飛ばし攻撃

ファインキック
C＋D

60
26
800

超必殺技

イリュージョンダンス
←→↘↓↙＋BD同時押し

140
—
2500

THE KING OF FIGHTERS '94

通常技(パンチ系)

斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	
跳びパンチ	跳びパンチ	しゃがみパンチ	左ストレート	よけ肘打ち	小パンチ(A)
					
14	14	12	14	14	
10	12	10	12	12	
300	300	100	100	100	
跳びパンチ	跳びパンチ	しゃがみアッパー	右ストレート	アッパー	大パンチ(C)
					
47	50	49	42	42	
18	23	20	22	22	
400	400	200	300	300	

通常技(キック系)

斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	
跳び蹴り	クレストキック	しゃがみ払い蹴り	回転蹴り	ローキック	小キック(B)
					
16	16	14	16	16	
9	9	7	12	12	
300	300	200	200	200	
跳び蹴り	クレストキック	スライディングキック	ステップキック	二段蹴り	大キック(D)
					
49	52	46	52	52	
18	23	11	16	16	
400	400	300	400	400	

ゲージ溜め　攻撃避け　移動

ゲージ溜め	払い避け	前ダッシュ	バックステップ
A＋B＋C	A＋B	レバー前２回	レバー後２回
			

※技表の数値の見方は10ページを参照してください。

通常技

キングは、足技が非常に強い。というより、パンチよりキックのほうが使いやすいと言ったほうがいいかもしれない。

パンチは、対空にしゃがみ大パンチを使うぐらいだろう。

小足払いは、連打は効くのだがキャンセルをかけることができないのがたまに傷。うまく技を出すことができれば、小足払い→近距離立ち大キックにつながることがあるのだ。

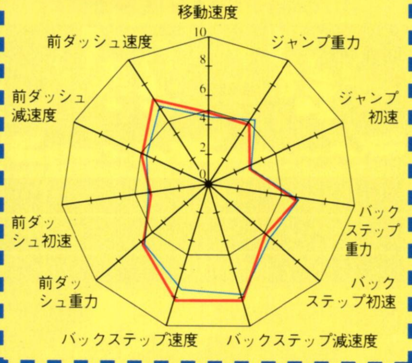
小足払いから近距離立ち小キックに変えることができれば、キャンセルで必殺技につなぐことが可能。

近距離立ち大キックは特に強力で、1発目にキャンセルをかけて必殺技を出すのもよし、2発目を当ててからトルネードを出すのもよしだ(こっちはかなり難しい)。

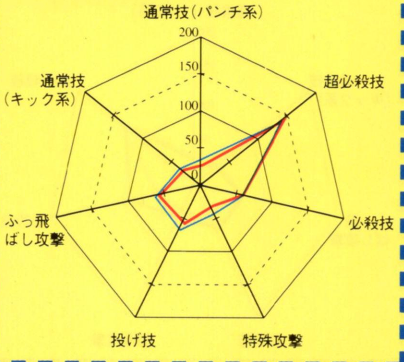
遠距離の立ち大キックもリーチが長いので、相手との間合いが離れているときに出すとかなり効果的だ。

スライディングはガードされると反撃を受けやすいので、使うところを考えたほうがいいだろう。

◀移動能力値▶



◀攻撃平均値▶



特殊技

燕翼
遠距離➡(⬅)D

30
—
800





よゆうっち♡

ユリ・サカザキ
YURI SAKAZAKI

ホ、ホントにそう?そうか!きっと次の対戦に備えて自分を奮い立たせて言っているんだね…何ていじらしい子なんだ。

必殺技

虎煌拳	砕破	雷煌拳
⬇↘➡+A or C	⬇↙⬅+A or C	⬇↘➡+B or D
		
40	52	60
27	18	18
500(700)	500(700)	500(700)

百烈びんた	覇王翔吼拳
投げの間合いで➡⬇↘+A or C	➡⬅↙⬇↘➡+A or C
	
60	68
—	10
800(1100)	700(1000)

必殺技

ほどほどに使える…といった感じなのがユリの必殺技。が、砕破は連続技以外に使用しないほうがいい。出る前と後の硬直が長いので、単発で使用すると必ず反撃を受けてしまうのだ。虎煌拳は、硬直が長いものの、連続技として使っていける。

雷煌拳は相手の飛び道具を抜けたり、遠くから出してくる足払いなどをかわして撃つといった方法がとれる。

また、相手のジャンプ攻撃や、こちらから跳び込んで着地にちょっとだけ歩いてから攻撃避けを行い、この最中に百烈コマンドを入力するとひっぱたきやすい。

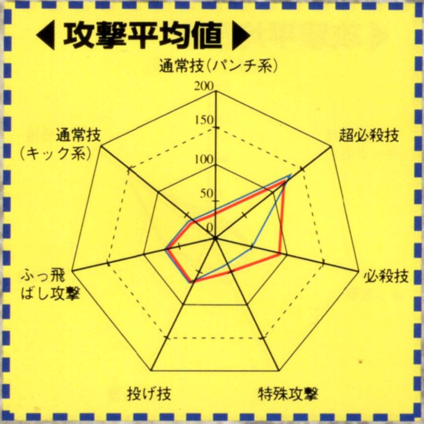
あまりやりすぎると、投げられちゃうけどね。

吹っ飛ばし攻撃

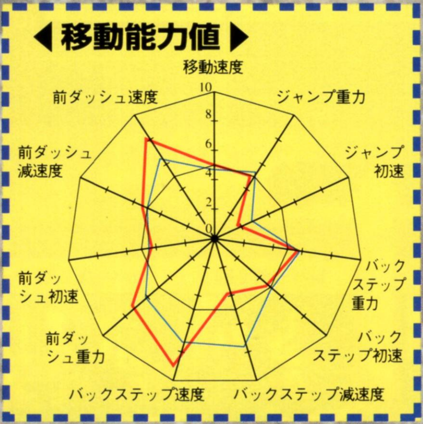
一撃はりて
C+D

60
26
800

◀攻撃平均値▶



◀移動能力値▶



超必殺技

飛燕鳳凰脚
➡⬅➡↘⬇↙⬅+BC

140
—
2500

THE KING OF FIGHTERS '94

通常技

通常技（パンチ系）

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち（遠距離）	立ち（近距離）
小パンチ(A)	跳び平手打ち	跳び平手打ち	しゃがみ左正拳突き	左正拳突き	肘打ち
					
	14	14	12	14	14
	10	10	10	12	12
	300	300	100	100	100
大パンチ(C)	空中はたき落とし	空中はたき落とし	起き上がりアッパー	突き上げパンチ	ボディブロー
					
	47	50	50	42	42
	18	23	20	23	23
	400	400	200	300	300

何と言っても、遠距離立ち小キックが使える。

下手に相手が反撃しようとすると、だいたいくらってくれることが多い。タイミングよくポンポンと蹴っていくと効果的だ。

やり過ぎると反撃されるので、小足払いや大足払いに代えるといいだろう。

連続技はあまり決まる機会がないので、小足払いが決まったら連打で相手の体力を少しでも削っておこう。

間合いが開いているときは、立ち大パンチや立ち大キックがまぁまぁ使える。ヒップアタックはガードされるとリスクが大きいので、あまり出さないように気をつけよう。

しゃがみ大パンチは3人の中で、一番対空技として使える。が、相打ちを狙われるとかなりきつい。

ダッシュなどで逃げるのもいいのだけどね。

立ち、しゃがみの大パンチはキャンセルでつなぐワザが多いので、使用頻度が高い。

通常技（キック系）

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち（遠距離）	立ち（近距離）
小キック(B)	跳び横蹴り	跳び横蹴り	しゃがみ蹴り	燕脚蹴り	踏みつけ蹴り
					
	16	16	14	16	16
	10	10	7	12	12
	300	300	200	200	200
大キック(D)	跳び回し蹴り	跳び回し蹴り	しゃがみ足払い	円振蹴り	ひざ蹴り
					
	47	52	47	52	52
	18	23	12	23	23
	400	400	300	400	400

投げ

さいれんと投げ	さいれんと投げ
➡(⬅)＋C	➡(⬅)＋D
	
58	58
－	－
1000	1000

燕落とし
空中で⬆以外＋C or D

54
－
1000

スルーアタック

大円振蹴り
ガード状態から前＋A

－
15
900

ゲージ溜め

A＋B＋C


攻撃避け

燕流避
A＋B


移動

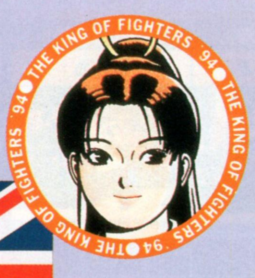
前ダッシュ	バックステップ
レバー前２回	レバー後２回
	

※技表の数値の見方は10ページを参照してください。

空中特殊技

大輪風車落とし
空中⬇C

50
10





蝶のように舞い、蜂のように刺す!!

不知火　舞
MAI SIRANUI

かつての強さはどこへ…。通常技は使えるのだが、必殺技をどうやって使っていくかが問題になる。目的を持って使用しないと痛い目を見るからね。

必殺技

花蝶扇	龍炎舞	必殺忍蜂
⬇⬊➡＋A or C	⬇⬋⬅＋A or C	⬅⬋⬇⬊➡＋B or D
		
40	30+40	60
20	10	20
500(700)	500(700)	600(800)

ムササビの舞
⬇ため⬆＋C

68
16
800(1100)

必殺技

数が少なく、しかも使える場所も限られてくる。

4つの必殺技のうち、最も使用するのが龍炎舞だ。連続技にもつなげやすい。

普通に相手の近くで出すと潰されがちなので、起き上がりに重ねてみたり遠くから出すようにしよう。

出るまでと、出した後のモーションが非常に長いのが花蝶扇。相手との間合いを保って出すのは危険なので、これも起き上がりに出してみるか、たまにキャンセルで出すか…近よっていきなり出すかにしてみよう。

忍蜂は、画面端に追い詰められたときの回避技として使うだけにしたほうがいいだろう。

投げ

風車崩し	風車崩し
➡(⬅)＋C	➡(⬅)＋D
	
60	60
—	—
1000	1000

夢桜
空中で上以外＋C or D

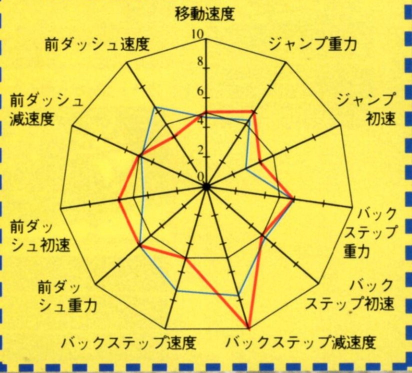
62
—
1000

吹っ飛ばし攻撃

天水の舞
C＋D

60
26
800

◀移動能力値▶



スルーアタック

跳ね蹴り
ガード状態から前＋A

—
15
900

超必殺技

超必殺忍蜂
➡⬋➡＋BC同時押し

65
—
2500

通常技

舞は、必殺技よりこの通常技のほうが使いやすい。

地上戦がなかなかいける。リーチの長い遠距離小パンチや立ち大キックで、相手を押していくことができるぞ（キャラによってはかなり厳しいが…）。

遠距離の立ち小キックも意外とリーチが長いので、立ち小パンチ×2→立ち小キック→小足払い→立ち小パンチ→立ち大キックと連携で出すと、効果的かつ華麗だ。

ゆえに、パワーは常に溜めておこう。

空中戦では、ジャンプ小パンチが強い。ジャンプ力のあるチョイなどには負けるが、出しておけば負けることはあまりない。

跳び込んでいくときにも、このジャンプ小パンチが使えるぞ。

対空には、近距離なら立ち小キックで、遠距離なら立ち大パンチで早めに返していくしかない。

反応できるのなら、登り小パンチで返していこう。

通常技(パンチ系)

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小パンチ(A)	翔扇打	翔扇打	背面ひじ打ち	扇子突き	扇打
	16	16	14	16	16
	9	9	9	12	12
	300	300	100	100	100
大パンチ(C)	天翔扇	天翔扇	背面ひじ打ち	対空扇子突き	大扇打
	48	50	50	44	44
	18	23	20	23	23
	400	400	200	300	300




通常技(キック系)

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小キック(B)	翔脚	翔脚	反り蹴り	舞キック	竜巻蹴り
	14	14	12	14	14
	9	9	7	12	12
	300	300	200	200	200
大キック(D)	ハヤブサ蹴り	ハヤブサ蹴り	反り蹴り	対空舞キック	竜巻蹴り
	48	49	50	49	49
	18	23	12	23	23
	400	400	300	400	400




移動

前ダッシュ	バックステップ
レバー前2回	レバー後2回



三角跳び	しゃがみ歩き
画面端でレバー逆	➘



ゲージ溜め

A＋B＋C

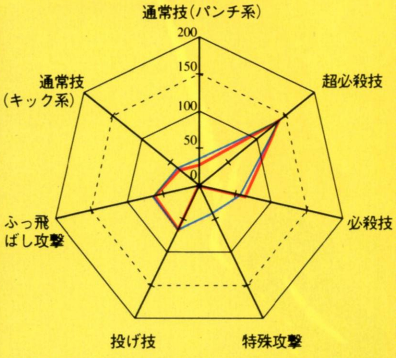


攻撃避け

忍び避け
A＋B



◀攻撃平均値▶



※技表の数値の見方は10ページを参照してください。



闇の帝王

ルガール・バーンシュタイン

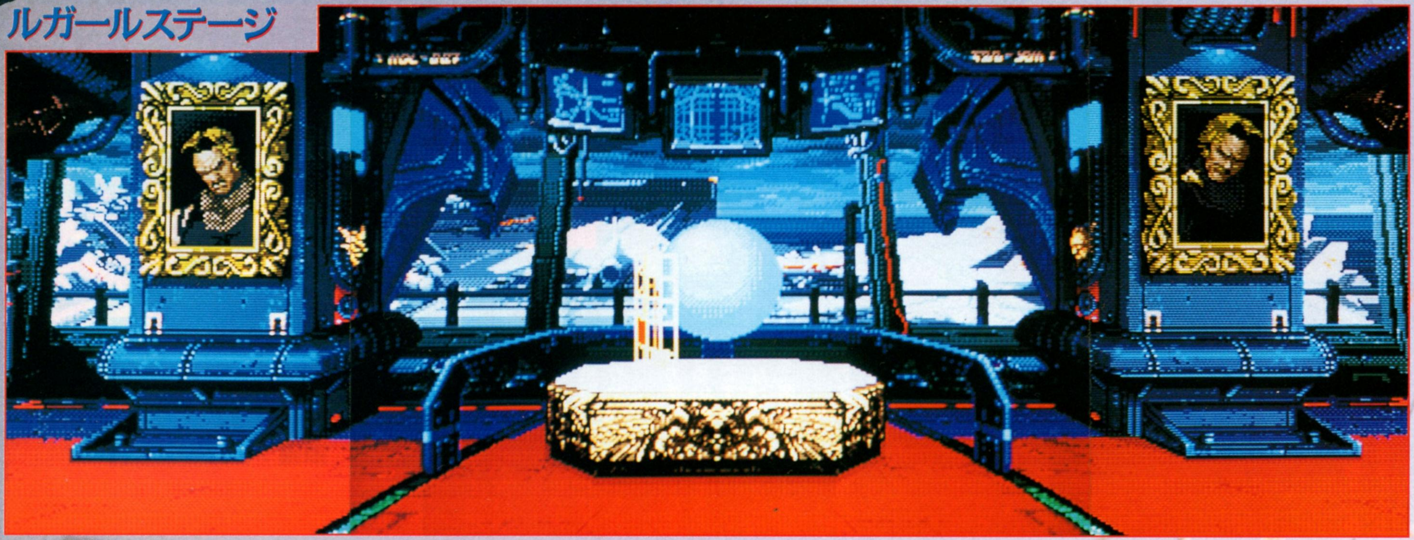
RUGAL.B

PROFILE

名　前	ルガール・バーンシュタイン
格闘スタイル	あらゆる格闘術をマスターした総合格闘技
誕生日	?
年　齢	?
出身地	?
血液型	?
身　長	197cm
体　重	95kg
趣　味	強い格闘家を銅像にして コレクションすること （但し、数ある趣味の内の一つにすぎない）
好きな食べ物	好き嫌いは無い
得意スポーツ	特にないが、何でもそつなくこなす
大切なもの	悪の心
嫌いなもの	正義

THE KING OF FIGHTERS '94

ルガールステージ



勝利メッセージ



ブラジル
「あの世で家族仲良く暮らすがいい！　ハッハッハッハッ！」
中国チーム
「この世に正義が栄えた試しは無いのだよ！　これで分かっただろう！」
日本チーム
「コレクションに加える時は親子仲よく展示してやろう！」
アメリカチーム
「君達のおかげですばらしい肉体を手に入れる事ができたよ！」
韓国チーム
「君達はなかなか面白いコレクションになりそうだ！　ハッハッハッ！」
イタリアチーム
「こんな奴らにギースとクラウザーは敗れたのか。笑わせるな！」
メキシコチーム
「極限流は私がついでやる。安心して死ねがよい！　ハッハッハッ！」
イギリスチーム
「君達は私のコレクションの中でも最高の物となるだろう！」

必殺技



ジェノサイドカッター	ゴッドプレス	烈風拳
90	100	80
11	0	28



カイザーウェイブ	ダークバリア
100	68
42	10

●烈風拳
餓狼シリーズのギースが使う、地をはう飛び道具。技自体、モーションが素速く、隙も小さい。

●ゴッドプレス
高速でホバーして相手の首根っこをつかみ、そのまま壁に叩きつける技。ルガールステージでは背景のコンピュータに叩きつけて爆発する演出がある。

●ダークバリア
相手の飛び道具を跳ね返す。ちょうど、麻宮アテナのサイコリフレクターの強化版と思えば良い。

●ジェノサイドカッター
驚囲の無敵対空技。上昇中は無敵で、ルガール自身は前に出ないので、下降の隙も狙いにくい。そのくせ、攻撃判定は前方に強いので足払い系の下段攻撃にも当てることができるが、この場合ダウンはしない。

●カイザーウェイブ
ヴォルフガングクラウザーの超必殺技だが、ルガールはいつでも撃てる。このことからも彼の潜在能力の高さが計り知れる。

出張アイランド

ゴローちゃんと一緒

つー訳で出張アイランドだー。2Pだけどつつがなく行ってみよー

担当：トロッコ松鳥

KOF94の謎を勝手に解決しようのコーナー

SNKが放つ格ゲーの祭典キングオブファイターズ94。ここではこのゲームに散りばめられた謎の数々を、ゲーメスト編集部が独断と偏見のみで解決してしまえという主旨により構成された、非常に困り者のコーナーである。

ではいってみよー。

（これはあくまでもゲーメスト編集部で勝手に解釈したモノです。SNKさんごめんなさいー）

Q.何故、京サマは19歳なのに学ランを着ているの？

A.多分ダブリだろう。もしくは制服フェチ。以上。

でも実は学ランに見えるけど、あれが草薙家の正装かもしれないぞ。

Q.紅丸はどうして髪を立ててるの？

A.ただの目立ちたがりやです。もしくはジャンプ大キックや片手ゴマの空気抵抗を減らすために流線型にしているのかも。

Q.なぜ日本チームの中でゴローちゃんだけ美形じゃないの？

A.それは我ママと言うものです。別に格闘家は美形でなくても強けりゃヨイのだ。多分。

Q.アメリカチームはどーしてあんなに恐い顔ばかりそろっているのですか？

A.しかたないです。あきらめましょう。慣れれば恐くない。

Q.アメリカステージの審判はどうして小腹が出ているの？

A.肉の食いすぎです。多分。

Q.椎拳崇のあの緑色のヤボったい道着はどこへ行ったのですか？それにズイブンと感じが変わったと思うのですが？

A.10代のナウなヤングは流行に敏感なのです。よって、ケンスウ君も今風(イマフウ)にサイコパワーでリニューアルして登場となった訳です。多分。

Q.サイコパワーってプラズマとは違うのですか？

A.違います。

Q.アテナがセーラー服から瞬時にして道着に着変えられるのは何故ですか？

京サマスペシャリー

と、云う訳で炎の燃え太郎、京サマイラストを集めてみました。爆燃え!!

⬇（山口県　村崎めぐみさん）



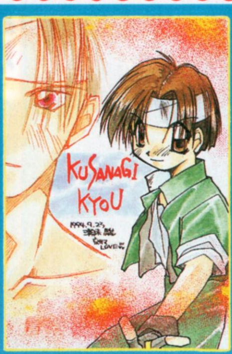
➡（東京都　滝城画王さん）



➡（埼玉県　高橋律子さん）



➡（秋田県　瀬末駿さん）



➡（神奈川県　鬼川琳さん）



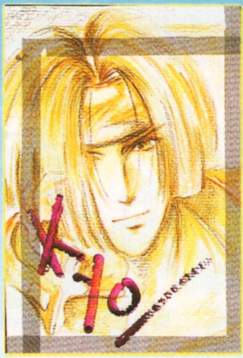
➡（栃木県　睦月淳也さん）



➡（東京都　ゆさぼうさん）



➡（神奈川県　キャプテン海賊さん）



➡（秋田県　関谷享さん）



➡（東京都　藤悦巳さん）



A.最近の女学生は変身ぐらいできてあたりまえなのです。よって、アテナの変身も別になんら不思議なコトではないのです…ってそんな訳ね－!!

Q.ラルフとクラーク、技がほとんど一緒なのは何故？
A.師匠が2人とも同じハイデルンなので、別に似ていてもおかしくはナイのです。怒や怒号層圏でも2人とも同じ性能だったしィ。

Q.ヘヴィD!の「!」マークは親が付けたんじゃよーか？
A.多分リングネームかニックネームでしょう。自分でカッこいいと思って勝手に名乗っているのかもしれないぞ。

Q.何故ストームブリンガーでハキデるンの体力が回復するのかな？
A.この中から気に入ったのを選ぼう。
1.エルロックの呪い。
2.地球生命体。
3.ブラジルの生体兵器。
4.異次元人である。
5.戦場で偶然会得した。
…どれも説得力に欠けるなあ。

Q.なぜにキムは脱獄犯のチャン・コーハンを見逃しているの？
A.実は法律を知らない。ウソ。法の力により拘留するよりも、自分の正義のパワァで更生させようと思っているんじゃないでしょーか。

Q.チャンはどーして切り裂き魔になっちゃったの？
A.マスメディアの悪い影響です。毒されてます。

Q.なぜ極限流道場をメキシコに構えたのか？
A.タクマが無類のメキシコ好きだった（ぴぐ談）。
メキシコと言えばタコス（ももやん談）。
テキーラ（アディオス談）。

Q.なぜロバートだけ道着を着ていないのか？
A.本人が着たくないからかな？オシャレだから私服で戦うのか？
それともリョウとタクマが道着しか持ってなくて、彼らとの差別化を計るために一人だけ私服で戦うのかもね。

Q.舞の胸には何か入ってるのですか？
A.夢と希望（ももやん談）

Q.チン・ゲンサイは超能力者なのですか？
A.もう枯れてしまってるのです。元サイコソルジャー。

Q.アテナが首から下げているものは何ですか？
A.通販で買った幸せを呼ぶ水晶球。身に付けていると学力、記憶力がアップし、何かといい事がある…かどーかは定かではない。

Q.ゴローは何故上着を着ていないのに帯をしめているのか？
A.まずは黒帯と言う事で相手を威嚇してビビらせて、戦意をソーシツさせるためです。
チャンピオンベルトを腰に巻くがごとく、黒帯で自分の実力を誇示しているのです。

Q.ラッキーのデスバウンド、どーして直接ボールをぶつけずに1バウンドさせるの？
A.スポーツマンだから（ももやん談）。

Q.何故ケンスウは関西弁になったのですか？
A.SNKさんが関西にあるからです。おそらく。

Q.どーしてルガールはチームを組んでないの？
A.自分の強さに自信を持っているからかな？友情パワーやチームワークは必要無いのです。

Q.ラルフのバリバリバルカンパンチ、誰が名付けたの？
A.ハイデルンが有無を言わせず付けたのです。多分。

アテナのお部屋♥

今回、仲々好評を博した復活のサイコソルジャー麻宮アテナ。ここではアテナのイラストをつれづれなるまま集めてみました♥



➡（神奈川県　橘昂哉さん）


⬆（大阪府　にしつあっこさん）



➡（東京都　ハヤトケンヂさん）



⬆（愛知県　猫乃希美さん）



⬆（三重県　ＡＢＥ薙さん）


➡（北海道　藤本秀明さん）



⬆（北海道　かもねぎさん）



⬆（石川県　山本佳織さん）


➡（愛知県　飯島匡さん）


➡（神奈川県　かんの子さん）



➡（鹿児島県　マディンガーZさん）

KOF人気チームのルーツを探ってみよう!!

アテナシリーズ & 怒シリーズ

このゲーム、最近の格闘ゲームだけじゃなくて、昔のゲームからも多くのキャラが登場しているよね。このキャラクター達の昔を振り返ってみるぞ。

担当:TEZU

アテナシリーズ

中国チームのシンボルといえばこの人、元気にサイコボールを撃ちまくるアテナちゃんしかいないよね。他の二人はそっちのけで彼女しか目に入らない人も多いんじゃないかな? そこで、多くのゲームファンを魅了した、彼女の出演ゲームを紹介しよう。

アテナ、幻想界にてデビュー

彼女の記念すべきデビュー作品がこれだ。タイトルもそのまんま「アテナ」である。

発売されたのは1986年。いきなりビキニ姿で登場した彼女の姿に、ついふらふらとコインを入れてしまった人も多いことだろう。

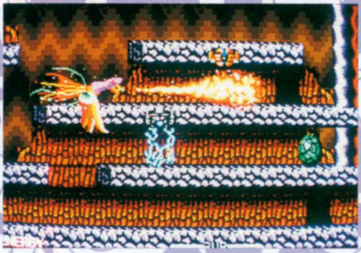
ゲームは剣や鎧などアイテムを奪ってパワーアップしていくタイプのアクションゲーム。1ステージが結構長く、クリアするのはなかなか難しかった。



→デビュー作の「アテナ」。アイテムで成長していくアクションゲームだ。

今度は女子校生として登場「アテナ、いきま~す」

ゲームファンの心をがっちりとつかんだ彼女は、1年後に発売された「サイコソルジャー」で再び、その姿を現したのだ。ごく普通の高校生(?)「麻宮アテナ」として、相棒「シイ・ケンスウ」と共に地球の危機を救うべく戦うのである。



→途中に出てくる卵を壊すと、無敵のフェニックスに変身するぞ。

このゲームの凄いところは、ゲーム中のBGMに歌が流れることだろう。もう今となってはこれを聞くことはできないけど、メロディーラインはKOFでしっかりと再現されているぞ。

余談だけど、当時発売されたファミコン版の「アテナ」にこの歌のテープがついてきたらしい。今持っている人は一体どのくらいいるのかな? 今となっては、もう貴重品だから大事にとっておこうね。

ゲームは、強制スクロールしながら進んでいくアクションシューティング。エンディングで歌う彼女の姿には、ただただ涙である。



→面の最後に登場するボス。サイコボールで応戦だ!!

怒シリーズ

見た目はやや地味ながら、かなりの強さを誇るブラジルチーム。軍人である彼らが昔活躍していたゲームを紹介しよう。それが伝説の「怒」シリーズである。ループレバーという特殊な操作系にも関わらず、当時としてはかなりのヒットを飛ばしたのだ。このシリーズは、3作目まで発売されているぞ。

頼るは己の肉体のみ

1作目の「怒―IKARI―」が発売されたのは「アテナ」と同じ1986年のことである。「TANK」に続く、ループレバーのゲームとして登場した。銃に弾数が設定されているなど、かなりシビアなゲームであった。きっと、このような経験が、彼らを強くしていったに違いない(?)。



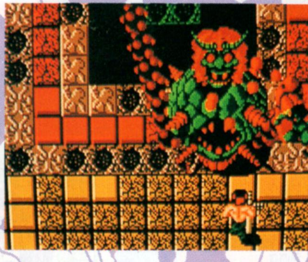
→1作目の「怒」。ラ○ボーのノリで進むアクションシューティング。

戦場では相棒にも気を許すな

続編は「怒号層圏」という名で登場。敵・味方の攻撃がどちらも超派手になって帰ってきた。

今度の敵は軍隊ではなく、突然変異した生命体である。

ゲームがスタートすると、いきなり敵ボスが話し始めたのは驚きだった。赤手榴弾の攻撃がさらに派手になり、敵も味方もお構いなしの破壊力にパワーアップした。この壮快感を味わうがためにプレイした人も多かったぞ。

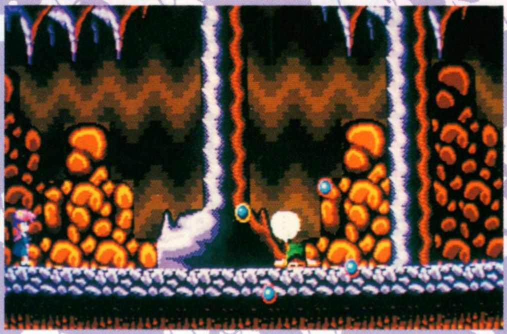


→IIこと怒号層圏。手榴弾で味方同士殺しあうことも……。

格闘ゲームへと進化

3作目はループレバーを使う格闘ゲームという、いささか変わった形で発売された。

出回りが非常に悪く、シリーズでこのゲームだけは見たことがないという人も多いことだろう。



→シイケンスウも2P側で登場。すでに影が薄い…

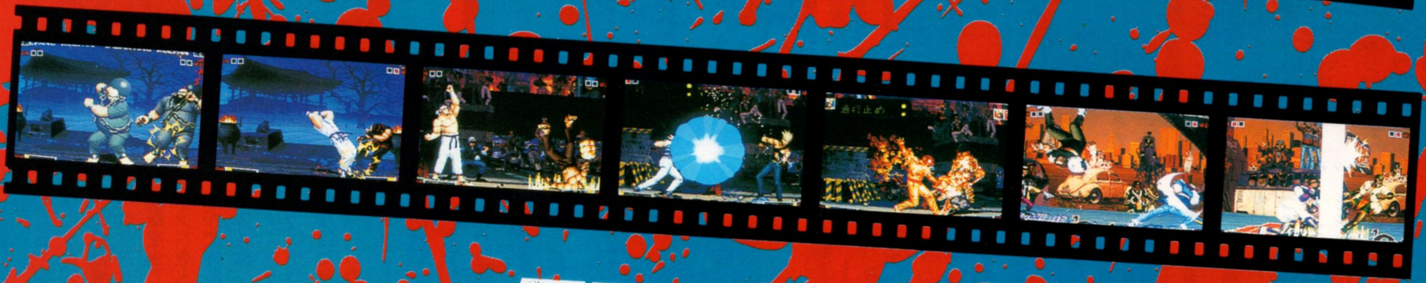
こうして振り返ってみると、SNKというメーカーは、昔から魅力的なキャラクターを生み出してきたのがわかるよね。この愛すべきキャラクター達が、再び他のゲームで活躍する日が来るかもしれないぞ。



→エンディングで歌うアテナ。彼女の次回作は何かな?

連続技／対CPU戦&対戦攻略





Chapter 2 | THE KING OF FIGHTERS '94





Non stop Trick/Game Capture



体力泥棒乱闘記

序章

各チーム連続技を見る前に、
これを見て基礎を覚えよう。
担当：MOMO

今や、格闘ゲームにはかかせなくなった連続技。もちろん、このK.O.Fにも存在する。しかも、どれも強力なものばかり。

そんな連続技の基本となる部分を説明しよう。

連続技の基本キャンセル技

格闘ゲームをやったことのある人ならば、一度は耳にしたことがあるだろう言葉、キャンセル。

このキャンセルというのは、通常技の途中のモーションをキャンセルして、いきなり必殺技を出すことを言うものだ。

やり方としては、キャンセルしたい通常技が相手にヒット（ガードでも可）している間に、必殺技コマンドを入力すれば完成だ。



→大パンチを当てて…（このときにコマンドを入力）。



→大パンチの戻りをキャンセルして、必殺技が出る。

キャンセル技は当然、このKOFにもあり、やり方も同じだ。しかし、どの技でもキャンセルできるとは限らず、できない通常技もある。それに関しては、技紹介の「キャンセルの有無」を見てほしい。

このキャンセルと連続技というのは、切っても切れない関係にある。さらに、KOFでは特殊なキャンセル連続技もあるので、まずはそれを見てみよう。

まずは空中キャンセル技だが、これはジャンプ中に出す必殺技があるキャラだけに限られる。例えば、アテナのフェニックスアローや、ロバートの飛燕龍神脚などだ。

やり方としては、ジャンプ攻撃を当てた直後に必殺技コマンドを入力すればキャンセルができるのだが、連続技になるのは、ブライアンのスクリューボディプレスだけなのだ。ほかのキャラではキャンセルはできても、連続技にはならないのを覚えてほしい。

キャンセルに関して、もう一つだけある。これもキャラを限られ、コマンド投げを持つキャラができる技だ。



→ジャンプ大パンチ…、



→空中キャンセルスクリューで連続になるぞ。

このK.O.Fでは、通常技をキャンセルしてコマンド投げにつなぐ連続技があるのだが、通常技をガードされてキャンセルすると、投げずに、ただキャンセルをするのである。この後にすぐ通常技が出せるが、ガードされているので無意味だ。



→ガードされてコマンド入力すると…。



→なにも出さない。ただ途中で戻るだけ。ここで技を出せば…。



→すぐに出て、連続ガードになるぞ。

パワーは連続技の敵？

このゲームにはパワーゲージというものがあり、攻撃力を上げてくれる。そこで誰もが考えるのが「パワーMAXで連続技決めたら、大ダメージなのでは？」ということだろう。

しかし、世の中そんなに甘くない。その理由は、パワーMAXで技を当てると、離れてしまうからだ。



→普通はこのぐらいしか離れず、連続技も入るが…。



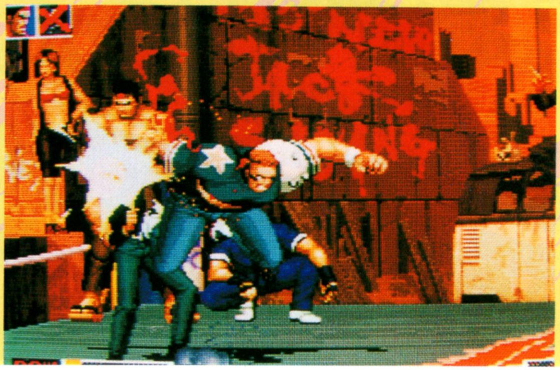
→MAXでは離れすぎ！これでは連続技は無理だ。

これによって、小足払いが5～6発は普通入るのに、MAXだと2～3発しか入らなくなってしまうのだ。また、チーム別連続技の中で超必殺技を使ったものがあるが、パワーMAXでは入らないぞ。

ダメージは？

連続技で気になるのが、ダメージだろう。連続で何発も入り、大ダメージになりそうな技はあるが、K.O.Fでは少し違うのだ。

1回のコマンドで何発も入る技は、後半になると減りが少なくなってしまう。例えば、ブライアンのダッシュからのスクリューボディプレスは8発近くまで連続で入るが、後半のダメージは雀の涙なのだ。トホホ…。



→こうなると、ぜんぜん減らないこともある。

これだけ覚えたら、各チーム別連続技を見よう！



華麗に、そして力強く!!
主人公チーム

使い勝手のよい連続技の多い日本チーム。習得するのに時間はかからないぞ。

担当：SCチーム、センキュー ぴぐ

簡単なものから超必殺技をからめたものまで、どれも強力なものばかりの日本チームの連続技を見てみよう。

草薙　京

●ジャンプ大キック↓立ち大パンチ↓大闇払い

とにかく簡単なうえに決まれば必ず気絶させられる"喰らえ三段"だ。

いくら追いつめられても一発逆転の可能性が常に残されている。5回返されても1回決まれば勝ちなので気軽に跳び込もう。

超必殺技が使える状態なら喰らえ三段で気絶させて裏百八式・大蛇薙で燃えたろフルコースだ。

●ジャンプ大キック↓立ち大キック↓大朧車

近距離大キックは二段蹴りだが、その1段目にキャンセルをかけて大の朧車へとつなぐ。

威力は喰らえ三段よりも大きいが、必ずしも気絶するわけではない。喰らえ三段で気絶させた相手に対して決めよう（大蛇薙が出せないとき）。



↑このモーションにキャンセルをかけて、



↑朧車へとつなぐのだ。



→まずは1発目の喰らえ〜。



→続いて2発目の喰らえ〜。

●小闇払い↓大闇払い

喰らえ喰らえ二段。最初の小闇払いは相手の起き上がりに重ねるように出そう。

二階堂紅丸

●(めくり) 大キック↓小足払い×数発↓居合い蹴り

ジャンプ攻撃が当たったら気合い入れて小足払い連打。最後は居合い蹴りで華麗に決める。



↑ここまで小足払いで粘って居合い蹴りだ。

●めくり大キック↓立ち大パンチ↓雷靭拳（雷光拳）

めくり大キックを当てたら着地前から大パンチを連打しないとうまくつながらない。

雷光拳でも連続技にはなるが、人力ではほとんどムリだろう。そのかわり威力はムチャクチャすごい。

●小足払い↓立ち小キック↓居合い蹴り

小足払いから居合い蹴りをやろうとしたら出てしまう連続技。

小足↓居合いを失敗してこ



→この時点で大パンチ連打開始。



→大↓大↓雷光拳ならここまで減らせる。殺人的破壊力。

うなると恥ずかしいが、狙って決められれば結構いい気分になれる。屈辱度は高め。

大門五郎

●ジャンプ大キック↓大足払い

動きがトロいキャラの宿命的連続技。特に説明の必要はないだろう。



↑やはりここでパンチ連打して、

●ジャンプ大パンチ↓立ち大パンチ↓必殺投げ

これも紅丸のときと同様に空中にいる間から大パンチを連打したほうが立ちパンチにつなげやすい。

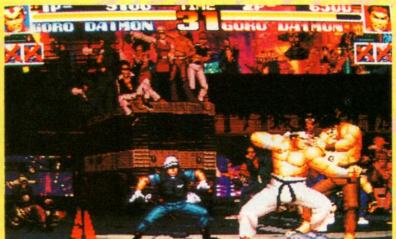
このときに使う投げは超大外刈りがよい。天地返しだと地雷震になってしまうことがあるからだ。

ジャンプ攻撃から直接コマンド投げでもよい。こっちのほうが地獄極楽落としは決めやすいだろう。

●立ち小パンチ連打

密着状態からなら意外とたくさん入る。小パンチだけで気絶させることも可能。

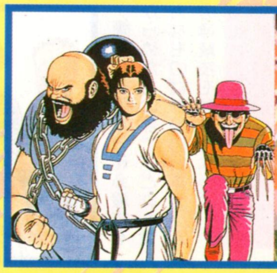
パワーマックスなら結構バカにならない威力だぞ。



→立ち大パンチから、



→一気に吸い込んでしまおう。



私たちの愛のムチを受けてみろ！
キムチーム

キムとチョイは連続技を失敗せずに決めたい。この２人は、１発技が入ると大ダメージを一気に与えることができる。
担当：松っちゃん

キムとチョイは、使える連続技があるのだが、チャンはちょっと…。技の1発1発に重みがあるので仕方ないかな。
さて、前置きはこれぐらいにしておいてキャラ別に連続技を見ていこう。

キム・カッファン

餓狼スペに比べて、連続技を入れる楽しみが減ってしまったキム。
それでも、強力な連続技の一部はK.O.F.でも健在だ。

●めくりジャンプ小キック→小足払い（数発）→飛燕斬

初めの、ジャンプ小キックはめくりでなくてもいいが、次の小足払いの数が減ってしまう。
めくりから、きちんと入ると一気に半分近くも相手の体力を奪えるのでこれはオススメだ。相手を転ばせたらどんどん狙っていこう。

●ジャンプ大キック→立ち大パンチ(1段目にキャンセル)→大半月斬

これは、大パンチから大半月斬でしかダメ。小キックからなどでは、なぜか次の半月斬がつながらないためだ。
立ち大パンチの1段目にキャンセルをかけないといけないので、多少難度は高め。



↑めくり小キックから、



→小足払い連打。7発は入るのだ。

●ジャンプ大キック→立ち大パンチ(1段目にキャンセル)→鳳凰脚

これは、もっともキムらしい連続技。ただし、気力がたまった状態だと決めにくい。狙う時は、自分のゲージが赤く光った時にしよう。

チャン・コーハン

2つある必殺技で、鉄球粉砕拳のほうは連続技としては使えない。これは、技が出るまでに少し時間がかかるためだ。もう1つの必殺技の、鉄球大回転は一応連続技として使えるが、なかなか決めるチャンスはないだろう。

●ジャンプ大キック→しゃがみ大パンチ

これは、地味だが威力はかなり大きめの連続技。しゃがみ大パンチは2段技なので、あえて使っているが、相手を転ばせたいなら大足払いにしてもいい。

●ジャンプ小パンチ→しゃがみ小パンチ→鉄球大回転

しゃがみ小パンチの時に、ボタンを思いっきり連打して鉄球大回転につなげる。
失敗すると、ジャンプ小パンチ→鉄球大回転の2段技になるがこれでもいいだろう。



↑この１段目から鳳凰なんかも入っちゃうのだ。

チョイ・ボンゲ

攻撃力の低いチョイにとって、連続技で大ダメージを与えることは重要。2つある連続技は、どちらも使えるようにしておこう。

●めくり大パンチ→しゃがみ大パンチ→竜巻疾風斬

これは、気絶確定の連続技。ちなみに、ジャンプ大パンチは早めに出して2段入れよう。
とても使えるというか、使えないと対戦で全然勝てないと思うので、ぜったいマスターしたい。

●しゃがみ大パンチ→回転猿爪斬

回転猿爪斬につなげる時は、ボタンを連打して飛びつくものにしないとだめだ。



↑「ムーン」、これで鉄球大回転につながる。



↑しゃがみ小パンチの時に、連打だ。



→ゴロゴロ状態だとつながらないぞ。



↑竜巻疾風脚。これは、小でも大でもいい。



↑しゃがみ大パンチ。



↑早めに出して２発入れて、



骨身に染みるこの一発!
スポーツチーム

理論的に別に難しい連続技は少ないと思うのだが、なぜか狙う機会があまりないような…。
担当：アディオスToshi

アメリカチームの連続技の最大の弱点は、何と言っても飛び道具で締めれないこと。別にリスクとかではなく、コマンドが簡単なのは魅力的だ。と、そんなことを言っても始まらないので、こんな弱点をカバーできるよう、確実にこれから書く連続技を決められるようにしよう。

ヘビィ・D!

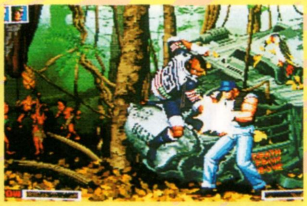
リーチはないが、小技の連打が効くのは有利だ。しかしこのキャラの最大の課題は、やはり跳び込みとなる。これさえクリアできれば、後は難しいことはないだろう。ちなみに分かると思うが、跳び込みおよび小技は、キックでもパンチでもほとんど同じだからどちらでもいいぞ。また、小パンチ（キック）は、めくることも可能だ。

●ジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチ→B・アッパー

しゃがみ大パンチにキャンセルがかかるのはいいが、なげがかけずらい。さらにこの手の連続技は、このゲームでは気絶させやすいのがいい。B・アッパーの代わりにR・S・Dでもいいぞ。但し、B・アッパーはガードされると反撃されやすい。


↑B・アッパー。R・S・DでもOK。でもどっちも倒れない…。


↑しゃがみ大パンチにキャンセルをかけて…。(なぜかかけづらい)


↑ジャンプ大攻撃。こいつをうまく当てるのが難しい。なんで?

●ジャンプ大パンチ→しゃがみ小パンチ2〜3→R・S・D

多段かつ威力がでかい。小足払いでも上ガードできるので、キャンセルのかけやすい小パンチのほうがいいだろう。しゃがみ小パンチの連打は跳び込みから入れれば、最高3発まで可能だが、2発で止めておいたほうが安定はする。

最後はR・S・Dでなくて、大足払いでもつなげることが可能。B・アッパーはつながらないが、R・S・Dで相手は倒れないので置いておこう。


↑小技連打からR・S・Dにつなげるのも有効。

ブライアン・バトラー

このキャラこそは連続技がすべてだ。そう、連続技を入れることが、強さに比例していると言っても過言ではないだろう。そんなわけで強力なやつばかり揃っているぞ。

●めくりS・B・P→近距離立ち大パンチ→B・トルネード

他の通常技で跳び込むのもいいが、S・B・Pのほうが実戦的で強力。立ち大パンチは、結構近距離技になってくれないのが難。やりにくければ、立ち小パンチにしたほうがいいだろう。

バリエーションとしてジャンプ大キックから入り、空中キャンセルしてS・B・Pにもっていくのもいい。もちろんダッシュからもOKだ。

実は超必殺技もB・トルネードの代わりに使うことができ、威力も当然折り紙付きだ。入力の仕方は先攻入力でなく、大パンチのボタンを押してからすばやくコマンドを入れればいい。(お手軽?)

→ウリャーと顔でしめる。手足を使わない男らしさ。渋い!




↑近距離頭つき。(バンバン)


↑ウォーとめくって…。(バンバン)

ラッキー・グローバー


↑B・トルネードの代わりに、超必殺技でも入る。ますます渋い。

ラッキーの強みは、小デスバウンドからつながること。小デスバ→大足払い（立ち）でもそこそこ強力で、無茶苦茶お手軽。だがもっと強力なものを…。

●ジャンプ大キック→立ち大パンチ→サイクロンブレイク

小デスバからジャンプ攻撃はつながらない。立ち大パンチは近距離技だ。別に難しくないと思う。もちろん小デスバから立ち大パンチにつなげてもいい。


↑ジャンプ大キックで入って…。(小デスバも可)


↑立ち大パンチにキャンセル。空手家ですから…。

→S・ブレイク。3発以上入れないとピきらないっす。つまり…。

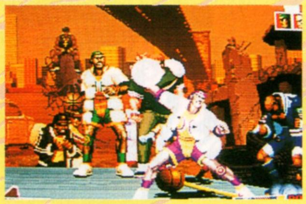


ところでこの連続技には、重大な次点がある。最後のS・ブレイクが入っても、ピヨらせなければ反撃を受けるのだ。気絶させるにはS・ブレイクを3発以上入れなければならないので、間合いや相手キャラによっては使用を控えたほうがいいだろう。

ちなみにS・ブレイクはすかりぎみに空中で当てると、タクマのように追い打ちが可能である。

●小デスバウンド→ヘルバウンド

画面端でないと入らない。相手の起き上がりに置いておくようにすれば、さらにやりやすい。タイミングはそれほどシビアではないが、ヘルバウンドはガードされると結構ヤバイ技なので、そういった意味では狙う機会は少ないと言えるだろう。


↑小デスバウンドからヘルバウンドへ…。画面端が条件。



強すぎて、こまっちゃう
サイコソルジャーチーム

強力な連続技ばかりの中国チーム。しかし、使いすぎには…。

担当：MOMO

強力な連続技を持つキャラもいれば、ほとんど意味のない連続技しかないキャラもいる、中国チーム。
そんな彼らの、実戦で使える連続技を紹介してみよう。

麻宮 アテナ

ほとんど意味のない連続技を持つキャラが、彼女だ。その理由としては、必殺技のほとんどがキャンセルして出しても、つながらないことだ。

●ジャンプ大キック→C+D攻撃

いきなり、ただの2段攻撃。別に大足払いでもいいじゃん、と言われると、少し痛い。
間に、小足払いを入れることも考えられるが、ほとんどC+D攻撃につながらない。かなりの目押しが必要だろう。

●めくりジャンプ大キック→近距離大キック(2段)

それなりに強力な連続技ではあるが、問題点もある。1つ目は、意外とめくり大キックが難しいこと。もう一つは、めくって近距離にいるのに、遠距離大キックが出やすいこと。
とくに2つ目は、よくあるのだ。なぜだかは不明。

●ジャンプ小or大パンチ→(ジャンプ中)レバー下大キック

ほとんど屈辱技。ジャンプ大パンチで跳び込むことは、ほとんどないだろうが、たまに使ってみては?



→ジャンプ大パンチを当てたら…。



→レバー下+D攻撃。なぜか空中で2回出るのだ。

●大パンチ→シャイニングクリスタルビット

強力な連続技だが、クリスタルビットを当てても必ず反撃を受けてしまうので、確実に倒せるときに使おう。

シイ・ケンスウ

強力な連続技を持つ、ケンスウ。しかし、意外とテクニックを必要とするので、十分に練習してもらいたい。

●ジャンプ大キック→大パンチ→龍連牙(or神龍天舞脚)

ダメージもハンパではなく、確実に気絶させることのできる強力さ。簡単なので、確実に決められるようにしよう。



→大キックで跳び込み…。



→この大パンチをキャンセルして…。



→龍連牙。ここで気絶することが多い。

だが、龍連牙を神龍天舞脚に変えると、難度がグンと上がる。これを狙えるようになれば、恐るべきケンスウ使いになれるだろう。

チン・ゲンサイ

とにかく強力で凶悪な連続技を持つ、チン。しかし、ジャンプの遅いチンでは、少し難しいかも。

●ジャンプ大パンチ(2段)→立ち小パンチ連打

ジャンプ大パンチは引きつけて当てると2発入るので、ギリギリで当てるようにしよう。
小パンチは連打スピードと相手キャラによって、入る数が変わってくる。最高で、7~8発近く入るぞ。
この連続技を気絶した相手に入れると、気絶→気絶となることもあるので、あまり使いすぎて友だちをなくしても知らないぞ。

●ジャンプ大パンチ→大パンチ→弱飄箪撃

まあ、前の連続技の変わりに使ってみてはどうでしょう。ちなみに、飄箪撃は弱で出さないと、つながらないぞ。



→ジャンプ大パンチを引きつけて当てると…



→2発入る。



→で、大パンチをキャンセルして…。



→弱の飄箪撃。弱でないと入らないぞ。



連続技なんてなくてもいいんだけどね。

怒チーム

単発の攻撃だけでも十分強いブラジルチームだが、連続技だって強力なのだ。

担当：KAL

相手にあたえるショックの大きさではトップクラスの連続技をもつブラジルチーム。どれも実戦的でいいぞ。

ハイデルン

相手にあたえる屈辱度の高さでは定評のあるハイデルンの連続技。でも、使う場面はあまりないかも?

●ジャンプ大キック→立ち大パンチ→クロスカッター

とりあえずコマンドが簡単で、しかも相手を気絶させることができるおいしい連続技。

体力が多いときなど、強気にいってみたいときには狙っていこう。ちなみに、このあと余裕をかましてストームブリンガーにいくと屈辱的でいいぞ。



→まずはジャンプ大キック。低めに当てよう。



→着地と同時に立ち大パンチ連打してればいい。



→立ち大パンチが見えたらクロスカッターコマンドを入力。跳ぶと同時に溜めに入るのをお忘れなく。

●ジャンプ大キック→立ち大パンチ→ストームブリンガー

相手の体力が残り少ないときはこっちを使って体力を吸いとろう。また、先の連続技で気絶させたあとは、この連続技を使うのがお勧め。この2セットを使って「俺は本気だ」と意思表示することも可能。

●ジャンプ大キック→小足払い→ムーンスラッシャー

見ために格好いい連続技。しかし、思いのほか小足払いをキャンセルさせてムーンスラッシャーを出すのが難しいので、上級者以外には勧められない。

勝ちたいのなら、最初の連続技で確実に気絶させるのがいいだろう。



→この小足払いキャンセルが難しい。ムーンスラッシャーコマンドの入力タイミングは早め。

●(相手の起き上がりに)クロスカッター重ね→ファイナルブリンガー

相手を転ばしたあと、すぐにクロスカッター（小）を出して相手の起き上がりに重なるようにし、続いてファイナルブリンガーを出す。相手が起き上がると同時にクロスカッターを喰らってくれた場合に限り、連続してファイナルブリンガーも喰らってくれるのだ。



→クロスカッター、ちゃんと重なってるカナ?



→ニューニューニューニュー…。クロスカッターのあとの溜めが速くないとね。

コツは、クロスカッターを出したあとすぐにファイナルブリンガーの溜めに入ること。

ちなみにネックローリングなら、相手の起き上がりに重ねなくてもつながるぞ。

ラルフ クラーク

相手を気絶させることのできる連続技がない、ラルフ、クラーク。これはヒドイと思うが、減らせる体力の量が尋常でないのでこれもひどいと思う。

●ジャンプ大キック→立ち大パンチ→大ガトリングアタック

ジャンプ大パンチで入ってもいい。満タンから決めると65〜70%近く体力を減らせる。でも気絶させられる連続技なら、もう1回やればいいので結局損な気分。



→ジャンプ攻撃のあと立ち大パンチの1打目をキャンセルして(タイミングは早め)…。



→大ガトリングアタック。

●ジャンプ大キック→しゃがみ大パンチ→バルカンパンチ

よりコマンドが簡単な分、威力は落ちている。ただしクラークで相手をめくった場合、バルカンパンチが大量ヒットして凄まじい威力になる。



→このしゃがみ大パンチのあと、ボタン連打でいいので楽々。

●ジャンプ大キック→立ち大パンチ→スーパーアルゼンチンバックブリーカー(SAB)

クラークの場合は小キックから吸うか、ジャンプ攻撃のあとそのまま吸ってしまおう。ラルフと違ってなぜか近立ち大パンチにキャンセルをかけてSABにつなげられないのだ。

また両者とも、小パンチや小キックで跳び込み、これがヒットした瞬間にSABのコマンドを入力すると連続技になる。同じように、クラークで大パンチで跳び込み、ヒットすると同時に超必殺技で連続技になるぞ。

この連続技は、「あー!ガトリングアタック出しちまった〜!!」なんてことにならないので意外とお勧めなのだ。

また似たようなものに、相手の起き上がりに近立ち小キックを重ね、ヒットしたらキャンセルしてSABをかける、というものがある。

跳び込みはガードするが、目の前にいれば反撃したくなる人間の心理を突いた高度な(?)連続技だ。

破壊力絶大、手数も豊富!!

龍虎の拳チーム



1セット決まれば体力半分奪うは当り前。おまけに気絶させせられるとなれば…。

担当：FRS-N,O

結構、必殺技に共通の多いこのチーム、まずはキャラを変えてでもできる共通連続技から見ていこう。

●ジャンプ大キック(orP)→しゃがみ大パンチキャンセル大飛燕疾風脚

2発目をしゃがみにするのは、飛燕の溜めの関係上。

タクマのみ、飛燕疾風脚のあとに追い打ち攻撃が入る(対戦攻略参照)。

●めくり大キック→立ち大パンチキャンセルビルトアッパー（翔乱脚）

リョウとロバートならめくる必要はなく正面から入る。

タクマはめくりで入れば、翔乱脚が入る。これは、投げ技でも、ダメージポーズ中の敵をコマンド投げで捕えることができ、連続技として成立する。

●ジャンプ大パンチ→立ち大パンチキャンセル虎煌（龍撃）拳

ロバートのみ入りにくいようだ。この技は、決まれば高確率で相手を気絶させることができる。

●置き虎煌拳→龍虎乱舞

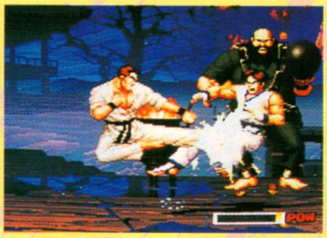
相手の起き上がりに置いておくように重ねて、すぐに乱舞で追う。先の飛び道具がヒットすれば乱舞も入る。



→ジャンプ大。この時点でレバーは飛燕の溜め開始。



→つぎに溜めを維持しつつしゃがみ大パンチ。実はリョウのみ、この前にしゃがみ小キックが入る。



→キャンセルして飛燕につなぐ。タクマなら、大で出して追い打ちにつなげ。



→めくったら立ち大パンチ。これにキャンセルで…。



→翔乱脚。実は連続技。「当て投げ」や「ハメ」ではないので、そこんとこヨロシク。

リョウ・サカザキ

●立ち小キック→しゃがみ小キック→しゃがみ大パンチキャンセル飛燕疾風脚

主に、相手の起き上がり時か、めくりから狙う。しゃがみ小キックからしゃがみ大パンチにつなげることができるのはチーム内ではリョウのみ。

飛燕の溜めは、立ち小キックを出した瞬間から始めると間に合う。

気絶目的ならば、最後を大虎煌拳にしよう。

ロバート・ガルシア

●ジャンプ大パンチ→立ち大パンチキャンセル幻影脚

ロバートは特にこれといった連続技がない。格好いいからね、幻影脚（笑）。

タクマ・サカザキ

●ジャンプ大パンチ→立ち大パンチキャンセルしゃがみ大足払い

大→大→大の3段。…できんのか?と思うでしょ。実は、立ち大キックキャンセル翔乱脚のコマンドを入力してるわけ。しかし、ジャンプ大→立ち大ときてるので、翔乱脚の間合い外となり、立ち大パンチキャンセル「ピタッ」と止まる。間合い外にいくとこういう現象が起きる。そこへすかさず大足払いが入って、3段の成立。しかも相手の体力フルゲージから半分近く減る。実はバカにできないお手軽強力技だ。



↑相手の起き上がりに立ち小キックを重ねる(出た瞬間溜め開始)。



↑レバーを斜め下にして小キック。



↑目連打でしゃがみ大パンチ。



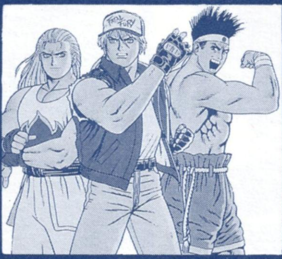
↑キャンセルして飛燕(or大虎煌拳)につなぐ。

大→大→飛び道具が3人ともあるせい！

イタリアチーム

小技を入れるかキャンセルするか…
いずれにしてもみんないいモン持ってるよ。

担当：C・LAN



3人とも強力な連続技を持つイタリアチーム。一応ジャンプ攻撃から入るものとして表記するが、必殺技の空振りのスキなどにはジャンプ攻撃を省略してぶち込もう。

テリー・ボガード

テリーの連続技は、

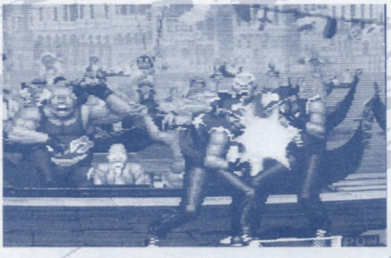
●ジャンプ大キック→立ち大パンチ（2段）→小クラックシュート

これ一つ覚えればほとんどOK。確実に気絶に持っていけるし、もしガードされてもすぐにライジングタックルが出せるので反撃の恐れはほとんどない。

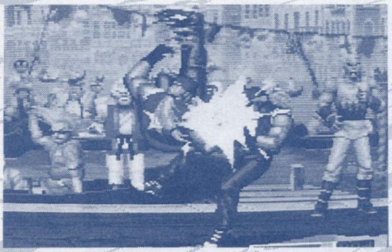
これの派生したものでは、



→ジャンプ大キックの打点は高くても低くてもよい。



→ボディブローの2段目にキャンセルをかけ…、



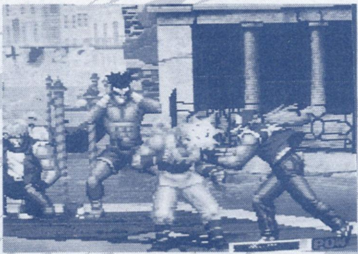
→小クラックでおやすみい。

●めくり大キック→小足払い→立ち大パンチ→パワーゲイザー

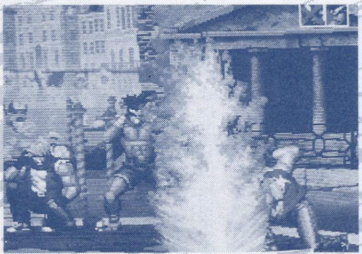
がある。正面からいく場合は小足を入れずに超強力4段として使う。大パンチが2段技のため、キャンセルはかけやすい。正面からのゲイザー4段を使う場合はジャンプキックの当て方に注意。大パンチにつながる範囲で高めを意識しよう。クラックならば低く当ててもかまわない。



→めくり大キックから小足払い。



→これにつながる。ここのつなぎがムズメ。



→んでゲイザーが入るのだ。

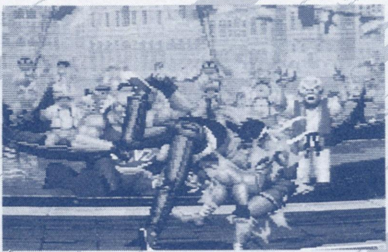
ほかには…、

●小足連打→小ライジングタックル

も使える。もつれて小足が入ったときは狙ってみよう。ただし、小足を入れすぎるとライジングがガードされてしまうため、何発でやめるかが重要。密着状態からなら、小足は4～5発くらいだ。



→小足小足小足～



→小ライジング。使いやすいね。

屈辱技として、

●小パワーウェーブ→大バーンナックル

●重ね小パワーウェーブ→ダッシュパワーゲイザー

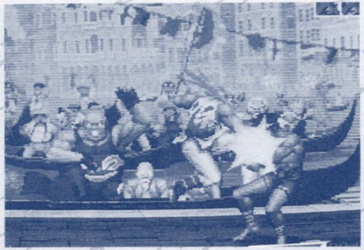
といったものもある。後者は相手を端で転ばせて、その起き上がりに遠くから小パワーウェーブを重ねておく必要があり、実戦度はメチャ低。前者もある程度間合いを取らなくてはならない。

アンディ・ボガード

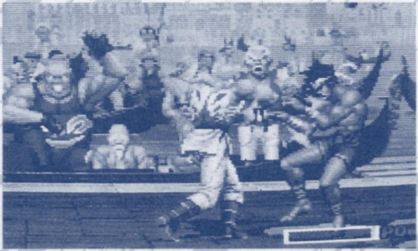
アンディはジャンプが高く、テリーほどは決める機会は少ないだろう。確実に気絶を狙えるのが、

●ジャンプ大キック（パンチ）→立ちorしゃがみ大パンチ→大飛翔拳

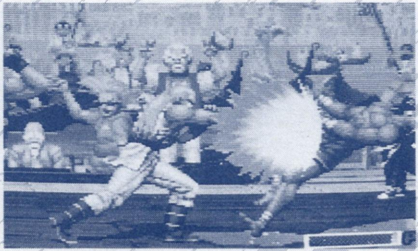
だ。大飛翔拳を小斬影にしてもいい。大パンチは、立ちのほうが出るのが早いが、意外に間合い調整が難しく、遠距離用の裏拳が出てしまうことがけっこうある。



ジャンプ攻撃。ここから、



→立ちかしゃがみの大パンチにつなぎ…、



→ヒジャオケンで気絶確定。

しゃがみ大パンチは判定が強くて使える技なので、常にキャンセルをかけて大飛翔なり小斬影なりを出すようにするといい。

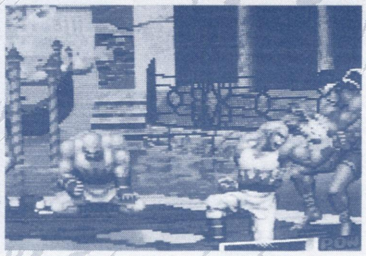
気絶はいいから確実に決めたいのなら、

●ジャンプ大キック→しゃがみ小パンチ→小斬影拳

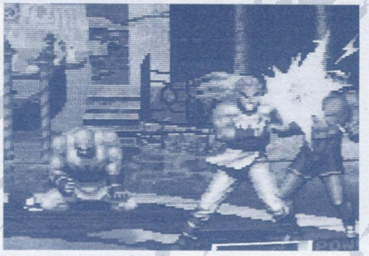
がお勧めだ。手堅いが失敗することはまずないだろう。

これ以外に、アンディには恐るべき連続技がある。相手

を端に追いつめた状態のみだが、



→端でしゃがみ小パンチから、



→小斬影。間合いが離れないので、



→これが入る。そして再び斬影が入るという寸法。恐ろしい。

●しゃがみ小パンチ→小斬影拳→しゃがみ小パンチ…

という、いわゆる百段（無限段）が可能である。斬影から小パンチへのつなぎが若干シビアだが、別にガードされても危険はない。この連続技は、CPU戦はともかく、対戦では使用を控えたほうがいいのではないだろうか。



→裂破弾をかすらせて、



→追い打ちをかける。そうそう決める機会は少ないだろうが。

屈辱系には、

●かすり超裂破弾→何らかの技

が最適。相手を端近くに追い込み、超裂破弾を、下りで2～3発だけ当てる。この落下中の相手はまだやられ判定が残っており、追い打ちをかけることができるのだ。好きな技を入れてあげよう。

東丈

東の連続技は、気絶に持ち込みづらい。できるものは、

●ジャンプ（めくり）大キック→立ち大パンチ→大ハリケーンアッパー

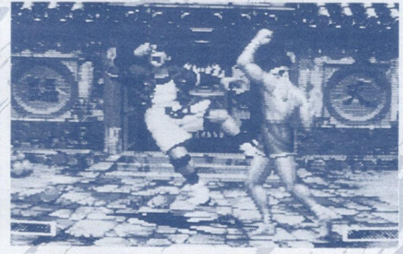
●ジャンプ（めくり）大キック→小足払い連打→立ち小キック（爆裂拳）



→ジャンプ大キック、めくれば確実。



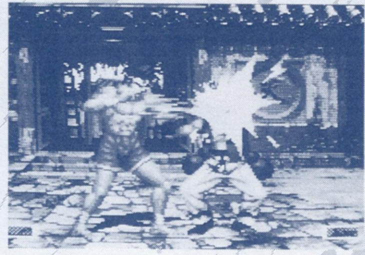
→ひじをキャンセルして、



→ハリケーンアッパーが入れば気絶。



↑小足連打から立ち小キック。



→最後にペチペチッとシメても気絶する。

の2つ。ハリケーンアッパーのほうはめくらないと近距離大パンチが出にくく、正拳になってしまいやすい。これにはキャンセルがかからないので注意したい。

小足連打のほうは、ラストをタイガーキックに変えてもいいが、倒れなかったりガードされたりすることがあるので立ち小キックにした。小足払いは大体4～5発を目安に。なんと立ち小のあとに爆裂拳を2～3発入れれるぞ。

●立ち大パンチ→スクリューアッパー

これが一応入る。しかし決める機会が少ない上に、入るキャラが少ないのでこりゃちょっとって感じだ。



↑しゃがみ大パンチは…、



↑爆烈拳にのみキャンセル可。ドリャアッの前で止めること。

より美しく、そして華麗に
女性格闘家チーム

決まればすご～い連続技。決まれば…
決まれば…決まれば
……ああっ!!

担当：バレンシア・I・ビアレスK－TAN



この3人の連続技は当たれば強力だが、決めることのできる機会はそう多くない。

相手の飛び道具の硬直を見切ったり起き上がりを疑惑のめくりで跳び込み数少ないチャンスを自分のものにしよう。ただ、めくりは狙いすぎると当たらないので、相手の前に着地する感じで跳び込んでいこう。

キング

キングは通常技にキャンセルをかけて、ほとんどの必殺技を当てることができる。

ヒットしないのはダブルストライクぐらいだ。

●ジャンプ大キック→しゃがみ大パンチor近距離立ち大キック1発目キャンセル→ベノムストライク

これは、相手を確実に気絶させることのできる連続技だ。



→この辺でジャンプ大キックを当ててから…



→立ち大キック1発目のこれをキャンセルして…、



→ベノムストライク！一番お手ごろ。

立ち大キックのほうが、若干多く相手の体力を奪える。

これで相手が気絶させたら、連続技の最後にトラップショットを決めよう。

ベノムストライクよりトラップショットのほうが減るぞ。

相手が気絶していないときに、先にトラップを決めてしまうと気絶させることができない。

追い打ちをかけるために、ベノムで気絶させてからトラップを決めよう。

気分次第で、トラップショットをトルネードキックや猛襲脚に置き換えてもいいだろう。

ジャンプ大キック→近距離立ち大キック1発目キャンセル→トルネードor猛襲脚なんて具合にね。

●しゃがみ小足払い→立ち小キック→トラップショット

これは、相手の起き上がりに小足払い連打を重ねておき、ヒットしたら立ち小キックにかえてキャンセルし、必殺技につなぐというものだ。

めくりで跳び込んでいくのが苦手な人にお薦めする。

●ジャンプ大キック→近距離立ち大キック1発目キャンセルベノムストライク→トラップショット

相手を画面端に追い詰めたときにのみできるのが、この連続技。

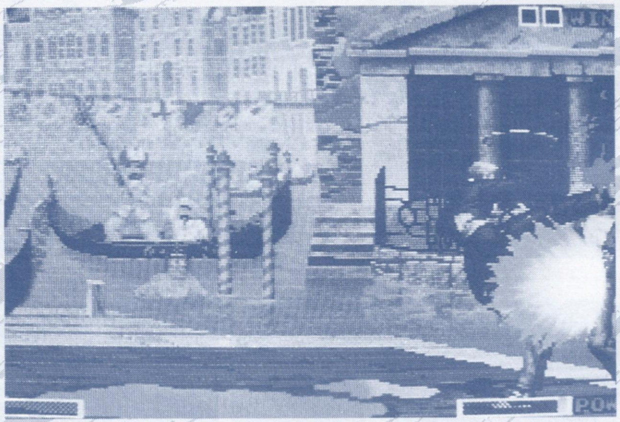
イリュージョンダンスにはおよばないが、かなり強力だぞ。

感覚をつかみにくいという人は、起き上がりにベノムストライクを重ねておいてからトラップショットを出すといいだろう。

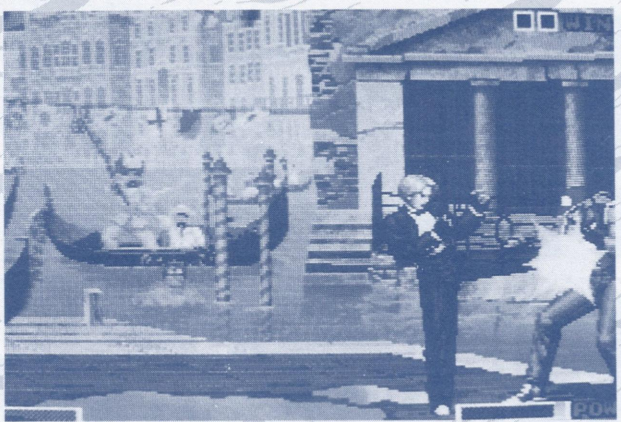
●ベノムストライク→立ち大キック1発目→ベノムストライク→立ち大パンチ

これも、画面端に追い詰めたときにのみ有効な連続技で、最後の立ち大パンチはトラップショットにしてもいいだろう。

ある程度目押しの要素も含んでいるので、頑張ってトライしてほしい。ベノムストライクを撃った後の硬直を見切る目も、結構必要になってくるぞ。



↑まずはベノムを撃つ！



↑ボタン連打でも大キックはつながるが、キャンセルしにくい。



→素早くキャンセルしてベノムストライク。



→後は大パンチボタン連打でOKだ。

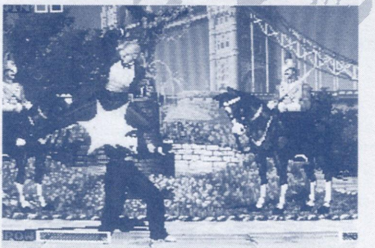
目押しが苦手だという人は、ベノムがヒットした後に大キックボタンを連打してみよう。キックが出たかな?と思ったら、すかさずベノムのコマンドを入力だ。

失敗しても立キックが2段で入るので、悲観することはない。

●ジャンプ大キック→近距離立ち大キック2発→トルネードキック

キャンセルを必要としないのがこの連続技。

ジャンプ大キック→小足払い→立ち大キック1発目キャンセルトルネード。



→めくりだけでも結構難しいが。または、めくりジャンプ大キック→小足払い→立ち大キック2発（→トルネードキック）というのもあるのだが、



→これにつなげるのが難しい。連打から連打へ、小から大ボタンへと素早く移行しよう。



→キックが2発ヒットしたら、キックの戻りを見切ってトルネードキックだ。

非常に難しいので狙わないほうがいいだろう。

立ち大キック2発→トルネードはキャンセルで出すのではなく、キックを出し終わった後の硬直を見切ってトルネードを出したものだ。

立ち大キック硬直を見切ってトルネードを出すのだが、猛襲脚になりがちなので、しっかり斜め下でレバーを止められるようにしよう。

2発目の小足払いは、立ち小キックに変えてもかまわない。これをキャンセルしてトラップを出したほうが、楽は楽なんだけどね。

不知火舞

舞の連続技は、相手に決めても気絶させることができないのが残念。

決めることができたら奇跡に近いだろう。



↑引きつけて当てようジャンプ大キック。



→で、着地に大龍炎舞で3段。

●ジャンプ大キック→着地大龍炎舞

最も簡単で、お手ごろなのがこの連続技。

ジャンプ大キックは引き付けて当てよう。

●ジャンプ大キック→しゃがみ小パンチ→大龍炎舞

たまに龍炎舞1発目の腕が当たらないときがあるので、跳び込むときは、相手の頭上に落ちていく感じでいこう。

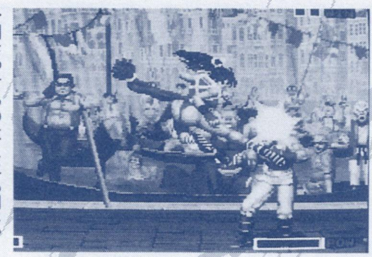
●めくり大キック→しゃがみ大パンチ→大龍炎舞

めったにめくることができないので、相手が画面端にいるときなどに試してみよう。

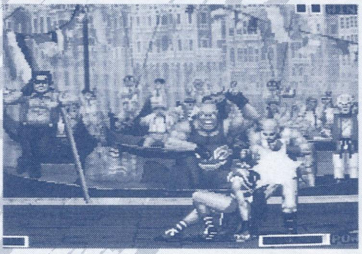
●ジャンプ大キック→しゃがみ大パンチ→大忍蜂or超必殺忍蜂

当然のごとく当たれば超強力な連続技で、パワーMAXの状態でこれを行うと、相手の体力ゲージはほとんど残らないのだ。もちろん満たん時からだよ。

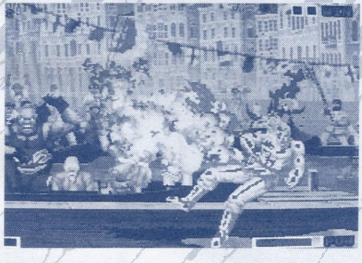
ただの忍蜂やパワーなしの超必殺の場合は、やっぱりこんなもんだろって感じかな。



→引きつけるのはこれも同じ。



→しゃがみ大パンチを着地に当てて…



→ゴォオーッ

ユリ サカザキ

3人の中で一番連続技の少ないキャラではあるが、相手を気絶させることが可能だ。

1発入ったら、しっかり決めていきたいところだね。

●ジャンプ大キック→しゃがみ大パンチ→砕破

これで相手が気絶したら、もう一度決めてあげよう。

パワーがMAXならもちろん飛燕鳳凰脚だ。MAXでなくても、すぐ溜まりそうだったらパワーをMAXにして突進しよう。

●めくり大キック→しゃがみ大パンチ→大虎煌拳

これも、ほとんどの確率で気絶させることができるぞ。

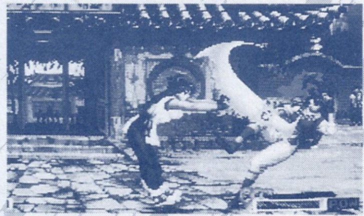
たとえめくることができなくても砕破になってくれるので、コマンド入力が逆になってしまったと焦らずにすむぞ。



↑ユリも引きつけて当てる。



↑このパンチに素早くキャンセルをかけて。



↑これで気絶確定ッと。

え?こんなんで出るの?
必殺技・超必殺技

代用・簡略コマンド集

出やすい技と出にくい技…これらは気のせいではなく、確固たる理由があるのだ。

担当：C・LAN

CPU戦、対戦の攻略に入る前に、ここでこのゲームの必殺技コマンドについて触れておきたい。

といっても無敵時間がどうの、溜め時間がどうの、というものではなく、コマンドそのものに関係したことである。

このゲームのコマンドは公式のものでももちろん出すことができるのだが、多くの必殺技が、ちょっとした条件が必要だったり、コマンドを簡略化できたりするのだ。

例えば、特定の必殺技が出しやすかったり、また逆に出にくかったり…という憶えがないだろうか?ここを読めば、そういった疑問が解決されるはずだ。

TYPE I ↓↘→系

パワーウェーブや闇払いなどの飛び道具によく見られるコマンド。また、バーンナックルや飛翔拳など、左右対称のコマンドもここに含むものとする。

この種の必殺技は、

↓↘N

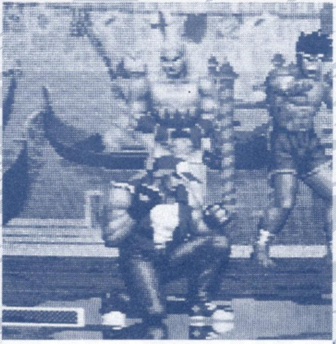
というコマンドに代用することができる。「N」というのはニュートラルのことで、水平方向のニュートラル要素を含んでいればいい。つまり、レバーから手を離した状態のほかに「←」と「→」も含まれる。その結果、

①↓↘N
②↓↘→
③↓↘←

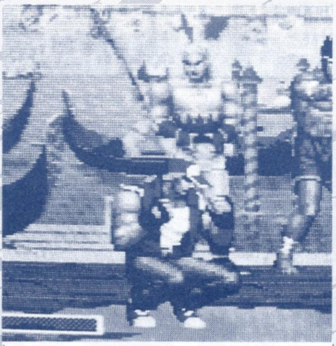
この3つのコマンドで出すことができるということだ(③は使わないだろうけど)。

この方法——①のコマンド——を使用するときは「↘」まで入力したらレバーから手を離し、同時にボタンを押す感じでやろう。このゲームのコマンド入力受け付け時間は短めで「N」とボタンの間を開けすぎてしまうと出ない。

これが有効なのがテリーだ。



↓



↘



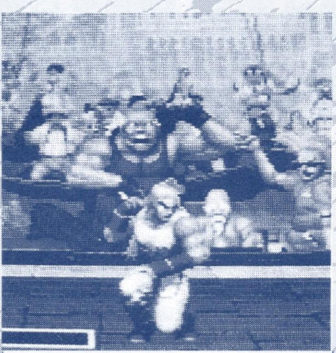
N



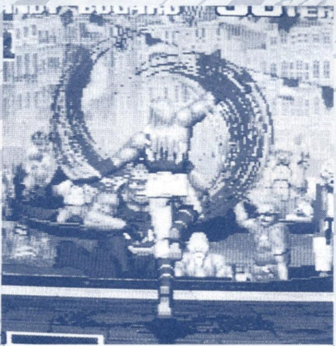
斜め下まで入力したらレバーから手を離してボタンを押せば出るぞ。



↓



↘



昇龍弾は右下で止めても出てしまう。暴発注意。

大足払いパワーウェーブ（バーンナックル）が、ライジングタックルになってしまいやすい。その原因は「↗」や「↖」までレバーが入ってしまっているためだ。正確に横方向で止まっていれば出るが、どうしてもなってしまうならばこのコマンドでやってみよう。

この〈TYPE I〉に属する必殺技は全部で22種あるが、1つだけ例外がある。それはアンディの昇龍弾で、

〈昇龍弾：↓↘+A or C〉

つまり、右下で止めても出てしまうのだ。例えば斬影拳を出そうとしたときに、うっかり「↘」へ入れると大変だ。

また、ガード状態からしゃがみC↓飛翔拳を出すときなども、入力時には細心の注意を払おう。

TYPE I′ ←↙↓↘→系

ハリケーンアッパーや暫烈拳などのコマンド。これに関しても〈TYPE I〉同様に、

←↙↘N

と置き換えることが可能(「↓」は省略可)。

こちらのほうはこれを意識することで、だいぶ出やすくなるはずだ。例外はなし。

TYPE I″ ↓↘→↗系

タイガーキックやクラックシュートなど、計4つの技がこのコマンド。簡略化というほどではないが「→」なしで

↓↘↗

と置き換えられる。さらにこれを

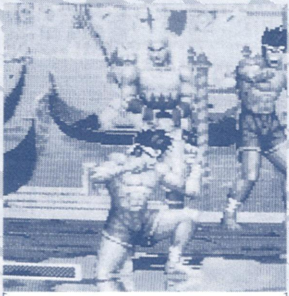
↙↘↗

とすることもできるのだが、ここで困った問題が生ずる。〈TYPE II〉の例外にタイガーキックがある。

〈タイガーキック：
↙→↗+B or D〉

タイガーキックはこのコマンドでも出すことができ…というより出てしまう。これは

スラッシュキックのコマンドに酷似しているため、スラッシュキックを出そうとしてタイガーキックになってしまうことが非常に多い。溜め状態であってもタイガーキックが出てしまうので、スラッシュキックを出すときは「↙」から「N」を通して正確に「↗」へ入れるようにしよう。



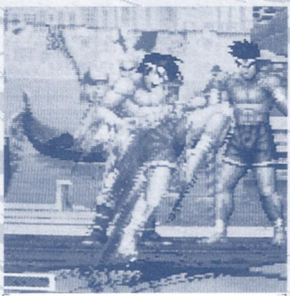
↙



→



↗



たとえ溜め状態であっても、→に入ってしまうとタイガーキックになってしまう。

例外の必殺技代用コマンド

技名	コマンド
昇龍弾	↓↘　＋A or C
タイガーキック	↙→↗　＋B or D
覇王翔吼拳（リョウ）	→↙↘　＋A or C
猛襲脚	←↓↙N＋B or D
飛燕疾風脚	↙溜め↘＋B or D

代用コマンド

公式コマンド	代用コマンド
↓↘→ （逆方向も含む。以下同様）	↓↘N（↙↘N） ↓→
←↙↓↘→	←↙↘N
↓↘→↗	↓↘↗（↙↘↗）
→↓↘	→↓↘N →↙↘N →↓→

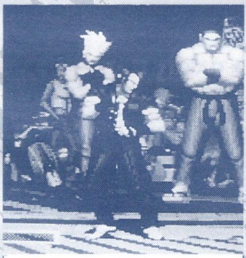
TYPE II →↓↘系

これはビルトアッパーや龍顎砕などの、無敵対空技に多く見られるコマンドだ。

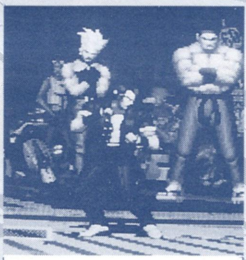
これに関しては、ハッキリと2種類に区別できる。1つが、表記通りではなく、

→↓↘N

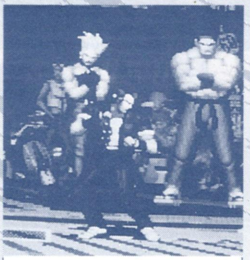
としなくては出ないもの。右下、もしくは左下でレバーを止めてはいけない必殺技は、



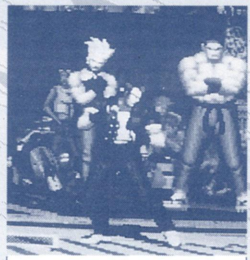
→



↓



↘



N



鬼焼きを始めとする5つの必殺技は、斜め下の後レバーをNにする必要がある。

鬼焼き、朧車、雷靭拳、龍顎砕、鬼酔酒

の5つ。これ以外の必殺技は斜め下止めで出るが、こちらのほうに例外がある。

まず、リョウのビルトアッパー。確かに「→↘＋A or C」で出すことができるが、

〈覇王翔吼拳（リョウ）：→↙↘＋A or C〉

虎砲を入力する場合は「↙」に入ってはいけないというこ



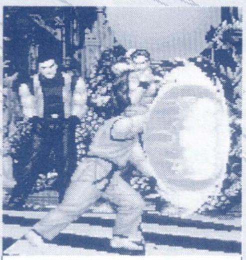
→



↙



↘



ここでAかC。ロバートでは龍牙が出るが、なぜかリョウのみ覇王翔吼拳が出てしまう。

とを肝に銘じておいてほしい。

そしてもう1つ、

〈猛襲脚：←↓↙N+B or D〉

トルネードキックは非常に使える技だが、これは左下で止めてボタンを押さなくては出ない。京ではこんなことは起らないのだが、キングは猛襲脚が優先されてしまうので注意すべし。

TYPE III 溜め系

溜め系の必殺技はすべて正規のもので出せる。

横溜め系はため方向が「←」の要素を持つ3方向。開放するときは完全に「→」に入れる必要があるのに対し、下ため系は開放方向も上要素を持つ3方向で出せるというのが特徴だ。

数少ない斜め下ためは斬影拳と空破弾、スラッシュキックは簡略化・代用は不可。残った飛燕疾風脚だが、

〈飛燕疾風脚：↙溜め↘+BがD〉

に代用が可能である。

大まかに3つのタイプに分けて見たがどうだろうか。これ以外の連打系や天地返し、ダブルストライクなどは特に有効な代用コマンドがないので省略した。

超必殺技は大幅な簡略化が可能

超必殺技のコマンドは、これまで挙げた3つのタイプの複号であることが多いため、表にまとめてみたのでそちらを参照してほしい。「N」は「←」or「→」に代用可能であることも踏まえ、自分なりにアレンジして使ってほしい。

超必殺技代用・簡略化コマンド

技名	コマンド
大蛇薙	↙N↙→+C ↙N↙↘+C
雷光拳	↓→↓↘+C
地獄極楽落とし	→↘↙→↘↙N+C
D・クレイジー	↓→↙+C
ヘルバウンド	↓↙N↙↘+BC ↘↙N↙↘+BC ↓←↙↘ +BC
ビッグバンタックル	↓←→↘↙N +C ↘↙N→↘↙N+C
ファイナルブリンガー	←溜め↙↗+BC
バリバリバルカンパンチ	
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	→↘↙N→↘↙N+C
シマイニングクリスタルビット	←→↘↙↖+BC
神龍天舞脚	↓→←→+D
轟欄炎炮	雷光拳と同じ
鳳凰脚	↓←→+BD ↓←↘+BD
鉄球大暴走	D・クレイジーと同じ
超絶竜巻真空斬	F・ブリンガーと同じ
パワーゲイザー	ヘルバウンドと同じ
超裂破弾	
スクリューアッパー	→←↙↘+BC
龍虎乱舞(リ&ロ)	D・クレイジーと同じ
〃 (タクマ)	↓→←→+AC
飛燕鳳凰脚	→←→↘↙N+BC
超必殺忍蜂	→↙↘+BC
イリュージョンダンス	←→↘↙+BD


⬅

⬇

⬋

N

これではトルネードキックは出ず、猛蹴脚が出てしまう。注意。


⬋溜め

⬊

斜めダメ技で唯一、斜め下開放で出るのが飛燕疾風脚。

まずは見よ！この真実を…。

全キャラクター共通パターン

担当：覚悟"MOMO"完了

各チーム攻略の前に、この全キャラパターンを認識せよ。覚悟はよいな！

K.O.Fの対CPU戦では、意外と単純なパターンが多い。そこでこのページでは、1人の相手に複数キャラクターが同じパターンが勝てる戦法（共通パターン）をまとめてみたいと思う。

この後の各チーム攻略で、共通パターン参照とあるかもしれないが、そのときはこのページを開いてほしい。

共通パターンの前に…

共通パターンの前に、少しだけ説明しておくことがある。これを読まずして、共通ではなーい、などと言われても困ってしまうので…。

まず、跳び込みC+D攻撃は絶対ではない。パターンの中に、技を誘って、跳び込みC+Dとあるかもしれないが、別にC+Dである必要はない。強力な連続技があれば、それでもいいのだ。

ただし、C+Dでないと無理のある相手や、連続技の失敗などを考えると、C+D攻撃が一番安全だろう。

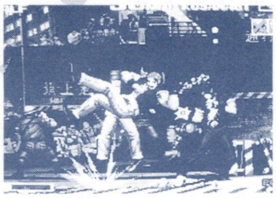
次に、このコーナーの最後にある表の見方を説明しよう。

一つ目の表は、本文中●で始まるパターンが、自分で使っているキャラで通用するかどうかを見るものだ。

○は完璧。△は多少のダメージは覚悟、または多少無理がある。×はほとんど無理。ということだ。

もう一つの表は、共通パターンでも、キャラによって使用する技が異なるので、どのパターンのときに、どの技を使えばいいのかを見る表だ。

この2つの表と、本文のパターンを頭に叩き込んで、実戦で役立ててくれ。

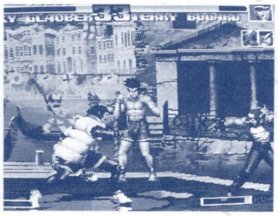

↑強力な連続技があれば、それでもいいのだ。

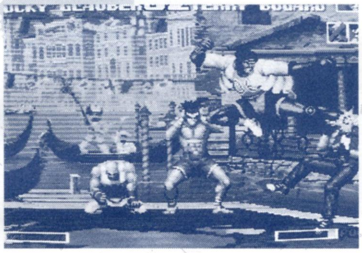
VS テリー

●大パンチ（大キック）でパワーウェーブを誘い、跳び込みC+D。

中間距離で大パンチを出すと反応してパワーウェーブを出すことが多いので、その隙にジャンプC+Dを当てる戦法。ジャンプの遅いキャラや大パンチの隙の多いキャラは、テリーの起き上がる前に出しておくとやりやすくなる。

ラルフ、クラークは大キックをガードさせてから跳び込むとバッチリだ。


↑大パンチでウェーブを誘って…、


↑跳び込む。連続技は狙えないぞ。

VS アンディ

特にパターンはなく、斬影拳に足払い、空破弾を攻撃避けで避けて投げる、という戦法を取るといいだろう。

VS ジョー

全キャラ共通で取れるパターンで、ハリケーンアッパーを避け続け、スラッシュキックがくるまで待つ。スラッシュキックがきたら、ガードして投げる。これだけでよし。

VS アテナ

完全なパターンではないが、小技連打でダッシュ投げを防ぎつつ、ジャンプ小キックを誘い、ガードして投げ。

しかし、できないキャラが多いので注意。

VS ケンスウ

●垂直ジャンプ小キック（リーチのある技）で龍顎砕を誘い、投げる。

このパターンは一度転ばしてから、起き上がるところにやると一番よい。ケンスウはよく、ジャンプ小キックや龍連牙を出すので、どちらもガードして投げるといいだろう。

またジャンプする位置は中間距離で。近すぎると龍顎砕に当たってしまい、遠すぎると出してくれないぞ。


↑このくらいで垂直ジャンプすれば…、


↑龍顎砕を誘えるのだ。

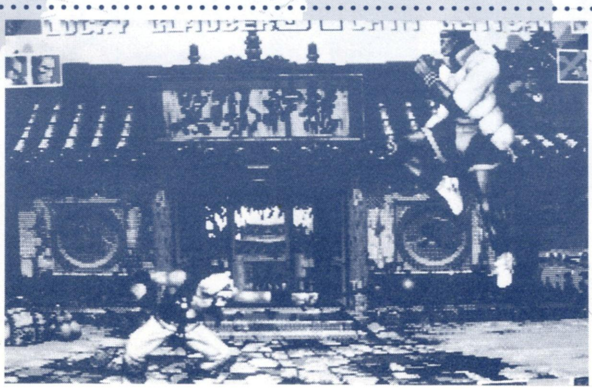
VS チン

●しゃがみ小パンチで瓢箪撃を誘い、跳び込みC+D。

小パンチを出す距離は中間距離。近すぎると瓢箪撃に当たってしまい、遠すぎると反応してくれない。

また小パンチを出した後は、チンが瓢箪撃を出すと見越して跳び込もう。少しでも遅れると、当たってしまうのだ。


↑しゃがみ小パンチを出せば…、


→ほら来た。着地で投げてもいいかも。

VS 京

●**大パンチで大足払い↓闇払いを誘い、跳び込みC+D。**

離れて（中間以上）大パンチを空振りしていると闇払いをよく出すが、時々大足払いを空振りする。この大足払いの後に必ず闇払いを出すので、余裕を持って跳び込もう。

ただの闇払いには、攻撃避けを使おう。また、大パンチの連打はやらないように。闇払いに当たってしまうぞ。



↑大パンチで大足払いを誘えたら…、



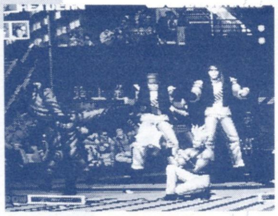
↑必ず闇払いがくるので、跳び込もう。

VS 紅丸

●**画面端を背にして、特定の技を連打する。**

このパターンは、画面端を背にして、ひたすら技を出しているだけでいい、簡単パターンだ。

ただし、京と五郎は運が悪いとやられることがあるので注意。



↑こんな感じで技を出すだけ。

VS 五郎

●**画面端で、バックジャンプC+D。**

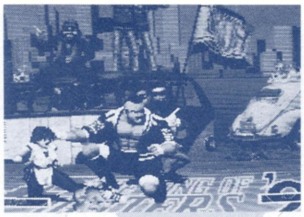
バックジャンプを続けていると五郎は超受け身で近づいてくるので、そこにジャンプC+Dを当てる。タイミングを間違うとやられることがあるぞ。

VS ヘビーD!

●**しゃがみの小技を連打し続ける。**

これは、そのキャラの持つ一番連打ができ、姿勢の低くなる技（主に小足払い）を使うといい。

対空技を持つキャラならば、跳び込んできたところを落としてもいいだろう。



↑小技だけで勝てるよねー。

●**画面端で、バックジャンプC+D。**

これは対五郎パターンとほぼ同じ。しかし、五郎戦よりもダメージを覚悟したほうがいいだろう。

VS ラッキー

共通パターンはないが、離れてしゃがんで待ち、ラッキービジョンやサイクロンブレイクで近づいてきたら大足払いを当てる戦法もある。

VS ブライマン

これといった共通パターンはないので、各チーム別攻略を参照してほしい。

VS キム

●**画面端でジャンプ、または飛翔脚を待ち、各対空技で落とす。**

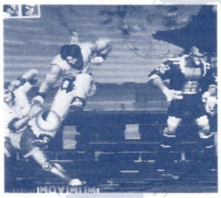
強力な対空技（無敵技やアッパー系の大パンチなど）を持っているキャラならば、ほとんど可能。対空技は引きつけて出すより、早めに出したほうが確実だ。

半月斬などは、ガードして大足払いなどを入れよう。

●**飛翔脚を待ち、ガードしてから技を入れる。**

これは、前のパターンができないキャラが使う戦法。

飛翔脚をガードして、その跳ね返りに突進系の技やリーチのある技を入れよう。



↑飛翔脚をガードしたら…、



↑リーチのある技を入れるのだ。

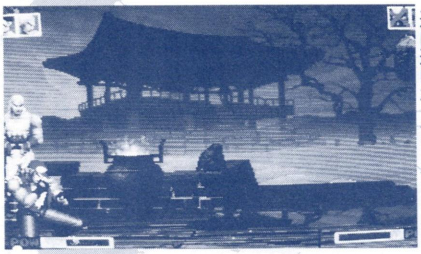
VS チャン

確実なパターンではないが、1～2キャラ離れた位置で攻撃避けを出すと、まれに（本当にまれ）鉄球大回転を出すことがあるので、そこに足払いを入れることができる。

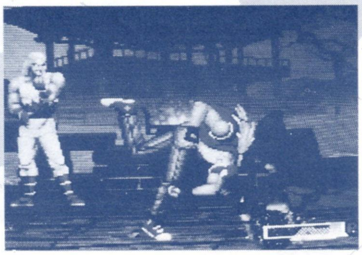
VS チョイ

●**小技（または飛び道具）で飛翔空裂斬を誘い、攻撃避けで避けて投げる。**

ほとんどのキャラが小技で誘うことができるが、チョイの大キックやC+D攻撃と相打ちになることが多い。この辺は運になってくる。



↑チョイが跳んだら…、



↑避けて、投げる。

VS ハイデルン

●**しゃがみ小パンチでクロスカッターを誘い、跳び込みC+D。**

最初に跳び込んでくるので、一度と落してからパターンに持ち込むとやりやすい。

キャラによっては、小パンチの後必ずクロスカッターが来ると想定して、早めに跳び込む必要があるので注意。



↑しゃがみ小パンチでクロスカッターを誘って…、



↑跳び込みC+Dだ。

VS ラルフ

●**画面端で、バックジャンプC+D。**

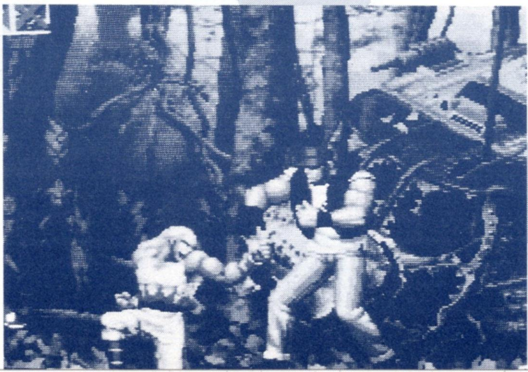
対五郎、ヘビーD!戦と同じ戦法だが、それよりもダメージは受けやすい。それでも、よほどのことがない限り、負ける心配はない。

VS クラーク

●**しゃがんで小足技を連打（跳ばれたら対空技）。**

対ヘビーD!戦のように、連打ができ、姿勢を低くする小技を連打していれば、クラーク全部の技を無視できる。

ただし一部のキャラは、一定間合いでガトリングアタックを出されると当たったり、跳び込みに対して対空技を使う必要がある。



↑ヘビーD!同様、小技だけでOK。

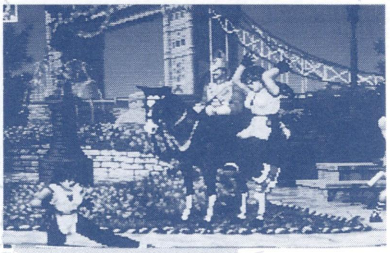
VS ユリ

●**小足払いで虎煌拳、雷煌拳を誘い、跳び込みC+D。**

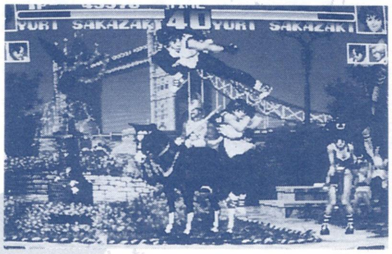
中間距離で小足払いを出せ

ば、いい確率で虎煌拳か雷煌拳がくるので、安心して跳び込もう。

大道芸として、雷煌拳を空中投げしたり、同じ隙にクラークと五郎の超必殺投げを決めたりできるぞ。



↑小足払いで雷煌拳を誘えたら…、



↑跳び込むのだ。

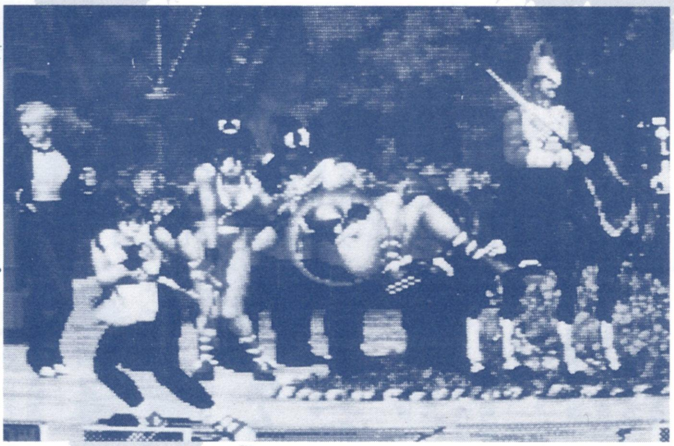
VS 舞

●**遠距離大キックをガードさせると忍蜂が誘えるので、ガードして投げる。**

舞の体力が多いときや機嫌が悪いと花蝶扇ばかり出すので、そんなときは跳び込みC+Dを当てよう。



↑大キックをガードさせれば…、



↑忍蜂が来るぞ。ガードして投げだ。

VS キング

共通パターンはない。キャラによっては、バックジャンプC+Dで勝てるかもしれないが、少し不安が残る。

VS リョウ

特にパターンはない。各チーム別攻略を参照。

VS ロバート

確実なパターンではないが、離れて小足払いを出すと飛燕龍神脚がくるので、早めに避けて、着地を投げる。とにかく早めで、ジャンプしたら避けなければ逆に投げられてしまう。

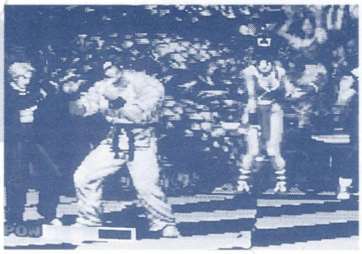
また、近～中間距離で小足払いを出すと疾風脚がくるので、注意が必要。

VS タクマ

●**画面端で近づくのを待ち、投げの間合いに入ったら投げる。画面端に投げたら、起き上がりに跳び込みC+D。**

待って投げるのは、全キャラ共通のパターン。後の跳び込みC+Dは、少し条件が必要。

それは、画面端に投げたときに、タクマの頭が画面中央に向いていることだ。このときに、跳び込みC+Dをタイミングよく重ねれば、タクマは反対側を向いたままC+Dに当たり、再び同じ条件で倒れるので、また跳び込みC+Dを重ねるのだ。



↑ここまで近づかれたら…、



↑投げる。



↑起き上がりにジャンプC+Dでめくれば…、



↑なぜか当たってくれるのだ。

表1

VS CPU	VS テリー	VS ケンスウ	VS チン	VS 京	VS 紅丸	VS 五郎	VS ヘビーD①	VS ヘビーD②	VS キム①	VS キム②	VS チョイ	VS ハイデルン	VS ラルフ	VS クラーク	VS ユリ	VS 舞	VS タクマ
テリー	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	△	○	○	○
アンディ	△	○	○	×	×	○	○	○	△	△	○	○	○	○	○	○	△
ジョー	○	○	○	○	×	○	○	○	△	△	○	○	○	○	○	○	○
アテナ	○	○	○	○	×	○	○	△	△	×	○	△	○	○	○	○	△
ケンスウ	○	○	○	○	×	○	○	○	△	○	○	○	○	○	○	○	○
チン	△	△	○	○	○	○	○	△	×	○	○	△	○	○	○	○	×
京	○	○	○	○	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
紅丸	○	○	○	○	△	○	○	○	○	×	○	○	△	○	○	○	○
五郎	○	○	○	○	△	○	×	○	○	×	△	○	○	○	○	×	×
ヘビーD!	×	○	×	×	×	×	△	×	×	○	△	×	×	×	△	×	×
ラッキー	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	×
ブライアン	○	○	○	○	×	○	×	○	○	×	×	○	○	×	○	○	○
キム	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○
チャン	×	×	○	○	○	○	×	○	×	×	×	×	○	×	○	○	×
チョイ	×	○	○	○	×	○	○	○	×	△	△	△	○	○	○	×	×
ハイデルン	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○
ラルフ	○	○	○	○	×	○	○	○	×	×	○	△	○	△	○	○	×
クラーク	○	○	○	○	×	○	○	○	×	○	○	○	○	△	○	○	×
ユリ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×
舞	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	×
キング	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
リョウ	○	○	○	○	×	○	○	○	○	△	○	○	○	○	○	○	×
ロバート	○	○	○	○	×	○	○	○	○	△	○	○	○	△	○	○	○
タクマ	○	○	○	○	×	○	○	○	○	△	○	○	△	○	○	○	×

表2

VS CPU	VS紅丸 技連打	VSヘビーD! 小技連打	VSキム 対空技	VSキム 飛翔脚ガード	VSチョイ 跳ばせる技	VSクラーク 小技連打
テリー	—	小足払い	ライジングタックル	小バーン	小足払い	小足払い
アンディ	—	しゃがみ小パンチ	昇龍弾	小斬影拳	飛翔拳	しゃがみ小パンチ
ジョー	—	小足払い	タイガーキック	小スラッシュ	小足払い	小足払い
アテナ	—	小足払い	垂直ジャンプC+D	—	小足払い	小足払い
ケンスウ	—	しゃがみ小パンチ	龍顎撃	龍連牙	超球弾	しゃがみ小パンチ
チン	小パンチ	しゃがみ小パンチ	—	飄簞撃	しゃがみ小パンチ	しゃがみ小パンチ
京	小キック	小足払い	鬼焼き	朧車	小足払い	小足払い
紅丸	大キック	小足払い	垂直ジャンプC+D	—	小足払い	小足払い
五郎	大パンチ	—	しゃがみ大パンチ	—	しゃがみ小パンチ	—
ヘビーD!	—	小足払い	—	R・S・D	小足払い	—
ラッキー	大キック	しゃがみ小パンチ	—	大キック	しゃがみ小パンチ	しゃがみ小パンチ
ブライアン	—	—	しゃがみ大パンチ	—	—	—
キム	—	小足払い	飛燕斬	大半月斬	小足払い	小足払い
チャン	大キック	—	—	—	—	小足払い
チョイ	—	小足払い	—	回転飛猿斬+A	小足払い	—
ハイデルン	小キック	—	ムーンスラッシャー	大キック	クロスカッター	—
ラルフ	—	小足払い	—	—	小足払い	小足払い
クラーク	—	小足払い	—	小ガトリング	小足払い	小足払い
ユリ	小キック	小足払い	しゃがみ大パンチ	レバー入れ大キック	小足払い	小足払い
舞	小パンチ	しゃがみ小パンチ	—	忍蜂	しゃがみ小パンチ	しゃがみ小パンチ
キング	—	小足払い	しゃがみ大パンチ	大トルネードキック	小足払い	小足払い
リョウ	—	小足払い	しゃがみ大パンチ	飛燕疾風脚	小足払い	小足払い
ロバート	—	小足払い	しゃがみ大パンチ	飛燕疾風脚	小足払い	小足払い
タクマ	—	小足払い	しゃがみ大パンチ	飛燕疾風脚	小足払い	小足払い

いよっ!!京サマ、日本一!!

主人公チーム



頼りになるのは京サマひとり。炎の力で24人を燃やし尽くせ。

担当：SCチームへへへ燃え太郎　ぴぐ

やはり日本チームで頼りになるのは京サマ。基本的には京サマのみで相手チーム3人とも倒すつもりで闘いにのぞむ。はからずも京サマが敗れたときが紅丸の出番。ゴローちゃんは悪いが戦力にならないと考えておいたほうがよい。

それでは各キャラの基本戦法を見ていこう。

草薙　京

飛び道具と対空必殺技の性能のよさ。それに加えて小技の連打性能、お手軽で威力バツグンの連続攻撃となんでも揃った京サマ。その技の性質を細かく見ていこう。

闇払い→鬼焼きのいわゆる〝跳ばせて落とす〟は残念ながらあまり有効とは言えない。

うかつに闇払いを撃ってしまうと①攻撃避けで避けられる②飛び道具で相殺される③超反応で跳び込まれてヒドい目に遭うという結果を招く。

闇払いを撃っていいのは端〜端に離れているときか連続技で使うときのみ。端〜端なら舞、キング、アテナなど一部のキャラに対して〝跳ばせて落とす〟が使えるぞ。

さて京サマを扱ううえで必要不可欠なのが次の連続技だ。

ジャンプ大キック→立ち大パンチ→闇払い

これならCPUといえども例外なく気絶する。

○○を誘って跳び込みC+Dというパターンはすべて連続技を使ったほうがよい。

また体力が少なくなって非常に危機的状況にさらされたら、無理にでも跳び込みから連続技を狙おう。もしうまくいったら超必殺技の大蛇薙でフィニッシュだ。

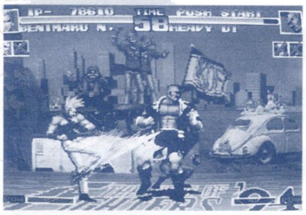


←中途半端な距離で闇払いを撃つと悲劇が待ち受けている。

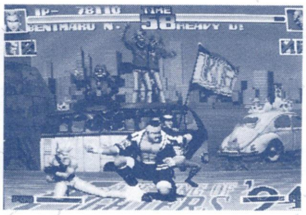
二階堂紅丸

連打可能で、なおかつリーチの長い小足払いを有効に使う。また小足払い→居合い蹴りがほぼ連続で決まってくれるので、小足払い連打である程度距離が離れたら最後に居合い蹴りを入れる。

おもに跳び込みからや相手の隙に乗じて小足払いを決めよう。京サマのように跳び込みC+Dのかわりにジャンプ大キック→小足払い×数発→居合い蹴りを使おう。



↑シュッ!!簡単な連続技だ。



↑小足払い連打から、

大門五郎

日本チームの問題児。彼の必殺技の地雷震、超受け身はともに虚をつく技のため、CPUにはまったくといっていいほど通用しない。

投げ系の必殺技も思いのほか使いにくいのでアテにできない。

できるだけ気力をタメて一撃一撃の威力の大きさで勝とう。

運良く共通パターンの通用する相手に当たることを祈るのみだ。

ちなみに闘う順番は全チームに対して京サマ→紅丸→ゴローちゃんでよい。

とにかく京サマが倒されると途端に苦しくなる日本チームなだけに、京サマの健闘を期待したい。京サマで少なくともふたり、できれば3人とも倒してしまおう。

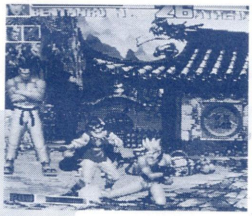
それではチーム別の対策に入ろう。

イタリアチーム

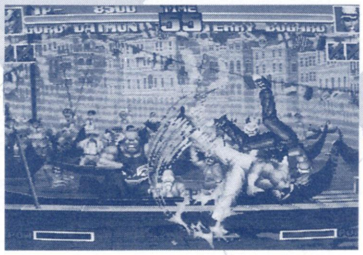
テリーに対しては共通パターンが通用する。京サマと紅丸なら跳び込みから連続技、ゴローちゃんは跳び蹴りから必殺投げ（天地返し、超大外刈り）を狙う。

アンディに対しても共通パターンが通用する。画面端で斬影拳を待って大足払いだ。

東も共通パターンどおりで問題なし。



↑パワーウェーブ跳び越えて、



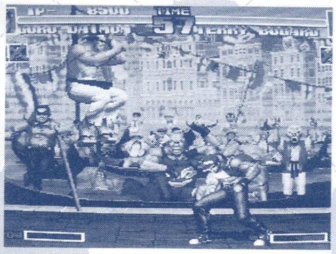
→投げを狙ってみよう。

中国チーム

アテナが強敵。非常にツライが共通パターンで闘う。紅丸は足が速いので、アテナのジャンプをくぐって着地点を狙って小足払い連打からの居合い蹴りを狙える。

ケンスウは共通パターンでOK。初めは龍連牙をガードして、その隙に反撃して転ばせるといいだろう。龍顎砕を誘うときは垂直ジャンプの昇りで大キックを出してもいいぞ。

チンも共通パターンどおりで大丈夫だ。ゴローちゃんはやや間合いとジャンプのタイミングがシビア。



→下をくぐって小足払いだ。

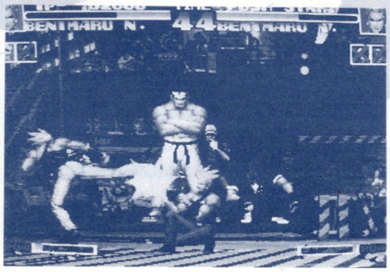


→垂直ジャンプ大キックでもいいぞ。

日本チーム

京と五郎はきっちりと共通パターンにはまってくれる。

紅丸もとりあえずは京サマと紅丸なら大キック、ゴローちゃんなら大パンチを連打していれば勝てる。ただし連射がヌルいと一瞬の隙をつかれて懐にもぐり込まれて大足払いを喰らう。



→大足払いに蹴りが当たる。

アメリカチーム

ヘビィ・D!に対しては京サマと紅丸なら小足払い連打、ゴローちゃんならバックジャンプC+Dだ。

ブライアンには多少強引でもガンガン跳び込んでいったほうがよい。VSヘビィ・D!のように画面端でバックジャンプC+Dでも可。

ラッキーは共通パターンどおり、ラッキービジョンやサイクロンブレイクを待って大足払い。紅丸なら小足払い数発から居合い蹴りだ。



→小足払い連打パターンでも可。ただし跳び込みに注意。

韓国チーム

キムは飛翔脚を待って対空技で落とす。京サマは鬼焼きのかわりにしゃがみ大パンチを使っても構わない。もちろんガードしてから大の朧車で反撃してもよい。

チャンに対しては京サマと紅丸なら共通パターンでもよいが、そのほかに小足払い連打で勝てる（こともある）。ただし後者のほうは運が悪いとアッサリやられてしまうので注意。ゴローちゃんは鉄球大回転を誘えたとしても大足払いが届かないので小の地雷震で攻撃する。

チョイは共通パターンどおりで大丈夫。



↑しゃがみ大パンチも対空になる。



→鉄球大回転を誘ったら地雷震で。

ブラジルチーム

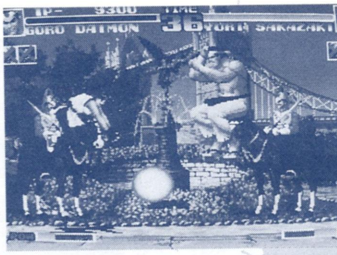
ハイデルンは共通パターンで倒せるまでが大変。紅丸とゴローちゃんなら早めの攻撃避けから投げよう。

ラルフも共通パターンどおりで大丈夫。

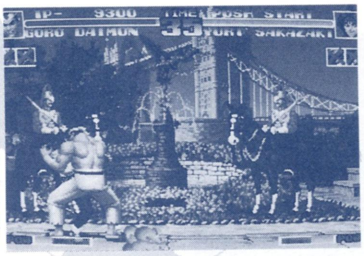
クラークも共通パターンどおり。京サマと紅丸なら小足払い連打、ゴローちゃんならしゃがみ小パンチ連打しているだけで安心といいたいところだが、ゴローちゃんだけはクラークの跳び込みを喰らってしまうので、クラークが跳んだらいったん立ちガードしよう。

イギリスチーム

ユリは共通パターンで問題ない。紅丸なら空中投げを、ゴローちゃんなら超必殺投げを含めた必殺投げを狙ってみよう。



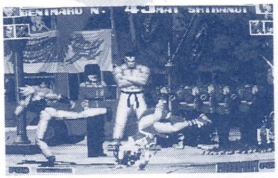
→雷煌拳を跳び越えて、



→地獄極楽落としだ。ちょっぴり大道芸?

舞に対しては京サマと紅丸なら立ち大キックで忍蜂を誘える。しかし、このふたりに対しては花蝶扇を撃ってくることが多いので、大キックをガードさせたら跳び込んでしまったほうがいいだろう。

キングはツライ闘いを強いられるだろう。多少強引でも跳び込みから連続技を狙うか、大ダメージ覚悟でバックジャンプC+Dを狙う。いちおう京サマなら闇払いで跳ばせて鬼焼きで落とすという戦法もとれる。



↑目の前で大キックを空振りするように出すと勝手に当たりにくることも。

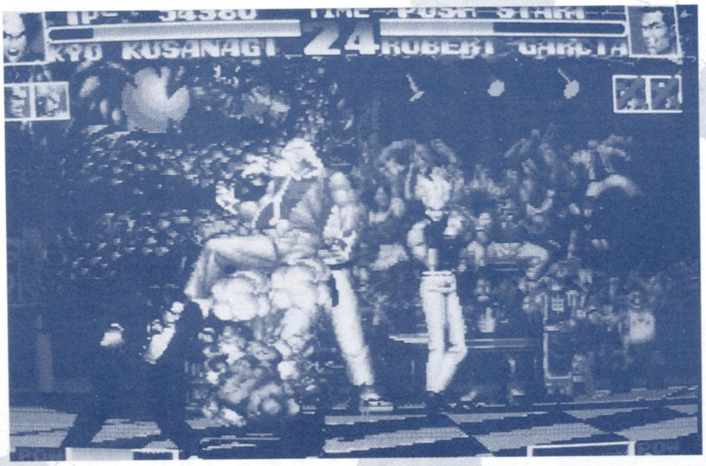
メキシコチーム

リョウに対しては、とりあえずはしゃがみガードで待つ。目の前での虎砲空振りや大の飛燕疾風脚をガードしたときの隙に攻撃する（投げる）。虎煌拳と覇王翔吼拳はひたすら攻撃避けでかわす。ダッシュから投げられたら運が悪かったと思ってあきらめよう。

ただし京サマなら少しは希望の光が見える。端〜端に離れたら闇払いを連発しよう。覇王翔吼拳や飛燕疾風脚を出そうとして喰らってくれることも多い。また、なにげなく出した大足払いをよく喰らってくれるぞ。

ロバートを相手にした場合、京サマなら龍神脚に対しては鬼焼きのほうが安定して返せる。ロバートに近付かれたら小足払いを2回ほど空振りして反応を見る。大飛燕疾風脚が来たらガードして反撃だ。ゴローちゃんはリョウと同様にしゃがみガードで待って反撃するのがもっとも堅い。

タクマは京サマと紅丸なら共通パターンで。ゴローちゃんは一度投げた後、逆サイドまで退がって再度投げる。



→耐える、耐える。ひたすら耐える。



↑鬼焼きなら投げ返される心配はない。



Dの飛び込みに乾杯！
スポーツチーム

有り余る特徴を持つ3人が一丸となって、チャレンジャー精神を忘れずにクリアを目指そう！（by吉田監督）

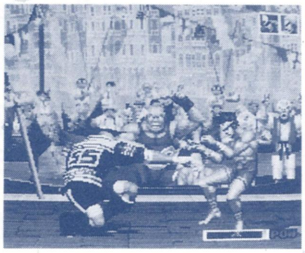
担当：Tファン　TOSHI

アメリカチームのCPU戦は、ラッキーが一番頼りになる。他の2人はチームによって得意かそうでないかが分かれるので、そういったことを踏まえて順番を考えてほしい。

ヘビィ・D！

チーム1小技の連打が効き、通常技の隙が少ない。基本戦法としては、跳ばせて落とすのが一番いいだろう。

跳ばせる技はやはり小技連打。そしてソウルフラワーでも、跳び込みを誘える場合があるのだ。対空兵器はしゃがみ大パンチを使用するといい。C+Dを使えるならベスト。S・フラワーやB・アッパーは使わないほうがいいぞ。

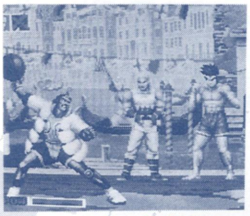

→チーム1連打が効くのは心強い。しかし座高が高いらしい。

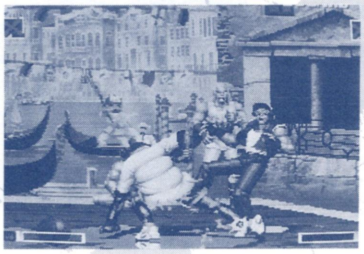
ラッキー・グローバー

冒頭に書いたように、ラッキーは一番安定している。基本は小デスバウンドを追いかけていくことだ。小デスバウドの出た後の硬直はほとんどないから、歩いていける点が心強い。

追いかけた後は、CPUの行動によって臨機応変に対処していく。デスバがヒットした場合は、次に足払い（遠ければ立ち大足）を入れて2段。A+Bで避けたら投げてしまおう。どちらもガードされてしまったら仕方ない。また、デスバを撃ち直すことから始めるのだ。

デスバを撃つ状況としては、結構適当でいいのだが、安定しているのはやはりCPUの起き上がりだ。


↑状況を考えて小デスバを放ち…

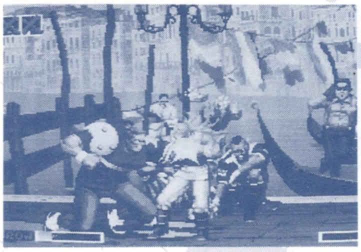

→ヒットしたなら、大足払いで安定2段。


→避けてくれたらラッキー。次は投げられるのだ。

ブライアン・バトラー

このキャラもヘビィ・D！同様、小技連打で跳ばせてしゃがみ大パンチで落としていこう。さらに跳び込みがかなり強いことも、CPU戦では得するぞ。

欠点は承知の通り、小技の連打がほとんど効かないことで、近づいてきたところに2、3発当てる感じで使わなければならない。大足払いもガードされただけでも反撃を喰らうことが多いので、多用は禁物だ。


→ブライアンの小技は連打が効かないことを覚えておこう。


↑大足払いは誘い技として重宝する。隙はでかいけど…。

各キャラの基本はざっとこんなところで、少し補足しておこう。全キャラ共通パターンの表で、ヘビィ・D！に×が多いのはなぜか？それはジャンプC+Dの出てる時間があまりにも短く、何か技を誘ってこれで跳び込むということができない。これが大きな原因だということを、頭に入れておいてくれ。

イタリアチーム

テリーに対しては共通パターンが確立しているので、あまり問題はない。中間距離で大パンチを出すより、ブライアンなら大足払いをガードさせたほうが、パワーウェーブのくる確率が高くなるぞ。ところでヘビィ・D！だが、確かにC+Dでは跳び込めない。したがってかなりうまく大パンチで跳び込むか、小パンチで跳び込んで連続技を狙おう。

アンディには空破弾か、ジャンプ攻撃を誘うこともできる。ジャンプ攻撃の打点は高いことが多いので、ガード後投げを狙っていこう。ヘビィ・D！ならS・フラワー、ブライアンなら大足払いをガードさせればいい。ラッキーは小デスバを撃つだけだ。

東にもブライアンなら大足払いをガードさせて、ハリケーンアッパーを誘発可能。ヘビィ・D！のレバー入れ大パンチなら、次にスライディングがよくくるぞ。

中国チーム

アテナは小技を連打すると、フェニックスアローかサイコボール、それにジャンプ攻撃のどれかをやってくるはず。ブライアンなら比較的フェニックスアローが多いので、ガード後転ばせよう。ヘビィ・D！はレバー入れ大パンチで、ラッキーはデスバ投げをガードされたら待ってみる。


→なぜかブライアンの小技には、F・アローを出す確率が高くなる。

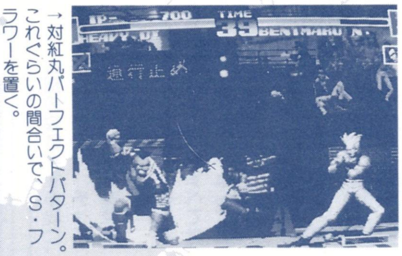
ケンスウは基本パターンでいいだろう。

チンにはブライアン、ラッキーは共通パターンで。ヘビィ・D!もC+D以外なら跳び込める。また、S・フラワーで跳び込みを誘えることも、まれにあるのだ。ちなみにブライアンの大足払いでも、瓢簞撃を出してくるぞ。

日本チーム

このチームは結構強敵だと思う。とりあえず共通パターンをラッキー、ブライアンは使おう。

問題はヘビィ・D!。京に対しては、無理矢理闇払いの隙を小パンチで跳び込んで連続技だ。紅丸に対しては、実は共通パターンより完璧なパターンがあるぞ。それはS・



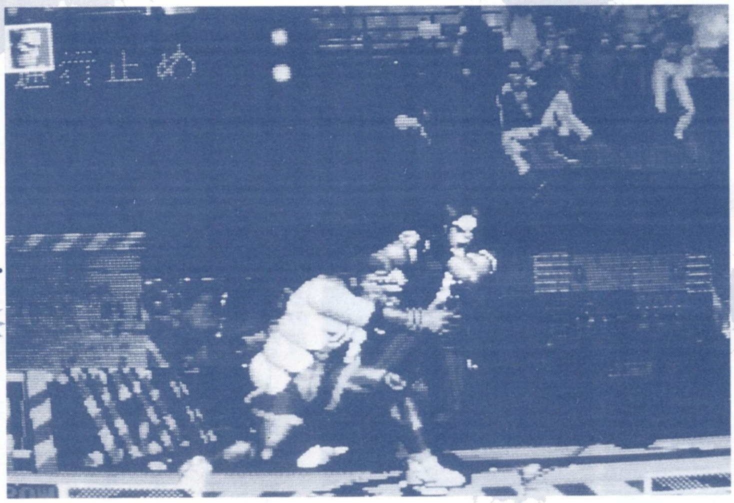
→対紅丸パーフェクトパターン。これぐらいの間合いで、S・フラワーを置く。



→すると必ずと言っていいほど、跳び込んでくるのだ。

フラワーで跳び込みを誘い、しゃがみ大パンチで落とすのだ。ほとんど100%の確率で跳んでくるので、絶対に負けないと保証しよう。五郎にはレバー入れ立ち大パンチがよく当たるので繰り返すといい。

ついでに言うとラッキーで対CPU京の場合、共通パターンよりデスバ投げのほうがいいぞ。ほとんど避けてくれるからね。



↑京にはデスバ投げのほうが、安定して勝てるぞ。

アメリカチーム

対ヘビィ・D!は共通パターンを参照。Δがついてるヘビィ・D!も、B・アッパーさえ注意すればいい。

ラッキーは小技を連打すると、気合を溜めるか垂直ジャンプを繰り返すから、突進系の必殺技で突っ込む。難しい場合は待ちパターンを使おう。

ブライアンは小技連打でよく跳んでくるのだが、いかんせん強い。対空で落とせないと思ったら、素直にガードする。次にたいてい大足払いがくるから、ガード後に転ばせられるぞ(投げには注意)。

韓国チーム

キムは共通パターンを見れば大丈夫。飛翔脚はデスバ、S・フラワーで誘えるぞ。



↑ブーデにH・タックルを出すと、当たるかよく避けてくる。

チャンは突進系の技を出せば、A+Bで避ける性質を持っている。そこにつけ込んで避けたら投げてしまおう。ブライアンはトルネードより、H・タックルのほうがお薦めだ。

チョイに対してはヘビィ・D!だけΔがついている。しかし小技ではなく、S・フラワーにすればいいだけのことだ。

ブラジルチーム

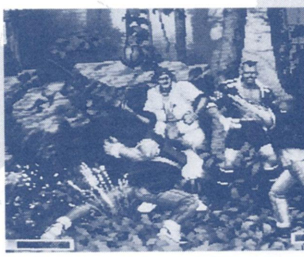
対ハイデルンに、またもΔや×がついているが、これもC+Dが使えないという理由からだ。いつものようにC+D以外で跳び込んで、連続技を狙っていこう。ラルフに対しても同じことが言える。

一応S・フラワーで跳び込みを誘えるが、ラルフの跳び込みは強い。次に足払いをガードして転ばせよう。ブライアンと同じように、投げには要注意だ。

他チームなら小技連打で勝てるクラークも、座高のあるヘビィ・D!は喰らうことが多い。しかしまったく効かないわけでもなく、S・フラワーでラルフと同様のことができるぞ。ブライアンはB・トルネードをガードさせると、バルカンパンチを誘発できるので、次にH・タックルで潰してやろう。



→クラークにB・トルネードをガードさせる。



→バルカンを出すから、次に突っ込めるぞ。

イギリスチーム

ヘビィ・D!はユリにR・S・Dをガードさせると、かなりの確率で虎煌拳を予約できるぞ。さらに舞の花蝶扇モードには、A+Bで無視するという手もある。

残る強敵のキングには、ラッキーはベスバ投げがいいだろう。ヘビィ・D!とブライアンは大足払いをガードさせると、一応跳んでくるというモードはあるが確実ではない。もう一つ、キングの起き上がりに遅めに大足払いを出せば、何かしようとして喰らってくれ、繰り返すこともとりあえず可能…らしい。

メキシコチーム

リョウには飛燕疾風脚を誘えると一番いいのだが、これが難しい。ヘビィ・D!で虎煌拳を避けたり挑発すると、わずかに連発してくれるときがある。ブライアンはH・タックルをガードさせたら、A+Bか大攻撃を出してくれるので、A+Bなら投げ、大攻撃ならガード後転ばす。ラッキーはベスバ投げが無難だ。

ロバートは共通パターンだ。ブライアンだけ、リョウと同じ対処法が可能。大攻撃の代わりに、虎砲を撃つ場合もあるぞ。ただし起き上がりには、少し遅めに重ねたほうがいいだろう。



→H・タックルをガードさせたら、大攻撃を出してくれる。それか避けてくるぞ。



→ロバートの場合は、虎砲の時も…。(迎撃されることもあり)



次はどいつだ？
キム チーム

CPU戦も、やっぱり基本パターンが使いやすいキムがメイン。一度クリアしたら、ほかのキャラも使ってみよう。

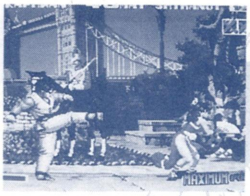
担当：松っちゃん

チーム別の攻略をする前に、まずはキム、チャン、チョイの3人の基本パターンを見ていこう。

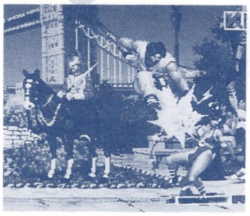
この基本パターンと初めにある共通パターンをすべて覚えれば、全面クリアなんて屁でもないのだ。

キム・カッファン

CPU戦で使うパターンは主に二つ。ひたすら飛翔脚を出しまくるか、立ち大パンチなどで飛び道具を誘って飛翔脚を出すかのどちらかだ。



↑立ち大パンチで飛び道具を誘って、



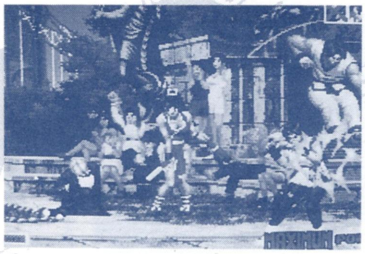
↑飛翔脚。これ黄金パターン。

さらに、小足連打が強いことを利用したパターンもある。これは、ジャンプ小キックで跳び込み、小足×αから飛燕斬へとつなぐもの。

ちょっとパターンとはいいづらいが、お手軽で何も考えなくていいので困ったときには使ってみよう。

ほかにも飛翔脚を使ったもので、めくり飛翔脚がある。

これは、相手を画面端に追い込んだときに飛翔脚を出すとCPUはガードしないというもの。



↑これがめくり飛翔脚だ。CPUを画面端で転ばすという条件が整わないと使えないのだが、かなりのキャラで有効なのは魅力。これまた、チャンスがあれば狙っていくといいぞ。

チャン・コーハン

チャンの特徴としてまず思いつくのは、パワー。

そう、チャンは下のゲージをマキシマムにさえしてしまえばパワーで相手を圧倒できるのだ。



↑とりあえず、ジャンプC+D。



↑相手が倒れているスキに、パワーをためろ。

パワーをマキシマムにすれば、あとは相手をなぎ倒すだけ。ジャンプC+Dでどんどん跳び込もう。

マキシマム時なら、ジャンプC+Dを5回もあてれば相手はあの世行き。しかも、チャンはジャンプの軌道が低いためジャンプ攻撃は返されにくいのだ。

もし、体力が減ってしまったのならば鉄球大爆走を使おう。

キムの鳳凰脚とは違い、鉄球大爆走はガードされても反撃を受けることはない。ただし、攻撃避けでかわされたり直接つぶされることはある。

この技がヒットすれば一度に体力約半分のダメージを与えることができる。

さらに、体のどの部分にあたっても（相手がジャンプしていようが）吸い込めるのだ。

かなりのお手軽なキャラなので、あえてチャンを一番目に持ってくるのもおもしろいだろう。

チョイ・ボンゲ

変わったキャラだけに扱いにくいチョイ。こんなチョイの基本パターンは、ゴロゴロ転がる回転爪猿斬で相手を固めること。

この時の相手の反応は、喰らうかガードするかだ。ただし通用しない相手にはとことん通用しないので注意が必要。

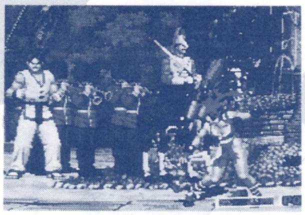
そういう相手には、竜巻疾風斬で転ばせて、めくり大パンチからの連続技にもっていこう。この技に関しては、対戦攻略で詳しく説明しているぞ。

3人を出す順番だが、キム、チャン、チョイの順が一番いいと思う。

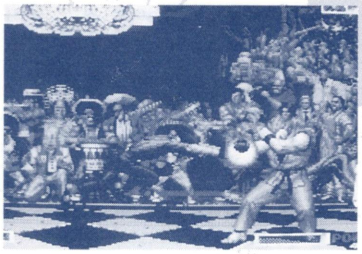
ただし、対アメリカチームだけは、チャンを一番に持ってこよう。これは、キムがラッキーに対していいパターンがないためだ。

ほかのチーム相手のときも、チャンでゴリ押し、キムで残りの相手を後仕末というものでもいい。自分の好きキャラをメインに使っていけば、CPU戦が楽しく遊べるはず。

それでは、基本パターンでかなりいけるキムをメインに使ったとして、チーム別に攻略していこう。



↑めくり大ジャンプからの連続技も狙おう。



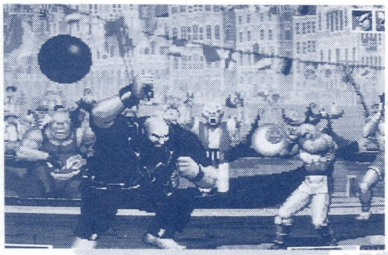
↑爪の先っぽをあてよう。

イタリアチーム

テリー、東にはキムを使って共通パターン通りにすれば必ず勝てるはず。

アンディに対しては、斬影拳をガードした後にしゃがみ大パンチを入れればいい。

対アンディ戦は、チャンを使えば鉄球大回転だけで勝ててしまう。ちょっと手が疲れるけどね。



↑ムーン。アンディは、チャンの迫力に圧倒。

中国チーム

チンとケンスウは、キムを使って共通パターンを使おう。

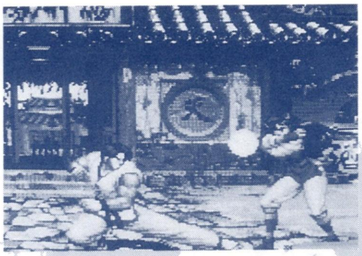
チンのパターンを使うときは、一度バックジャンプしてから、ケンスウのパターンを使うときは、龍連牙をガード投げしてからパターンに持ち込もう。そうすれば、変な動きをされることは少ないぞ。

アテナには、キムのみ使え



↑龍連牙をガードしたら画面端に投げてパターンに持っていこう。

るいいパターンがある。アテナにギリギリ当たらない位置でサイコボールを誘って飛翔脚というパターンだ。これは、お手軽なパターンなのでどんどん使っていこう。



↑小足払いで、「サイコボー…」

中国チーム戦では、チャンとチョイは使いにくいのでキム1人で3人抜くつもりで。

日本チーム

このチームは、チャンを先鋒に使ってみよう。

紅丸と大門には、ジャンプC+Dのみでいける。京には、立ち大パンチをガードさせて様子を見て大足払いを出したときにジャンプC+Dだ。大足払いを出したあとに、闇払いがくるためだ。

キムを使った場合は、共通パターン通りでいける。紅丸相手のときは、ジャンプ小キックからの小足連打でいこう。



↑対空技のない相手には、バリバリ跳び込め。

アメリカチーム

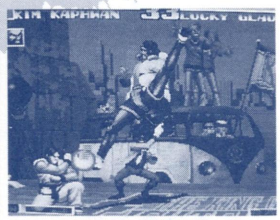
このチームの場合メインキャラは、チャン。

ヘビィ・D!戦は、前→後、前→後と作業的にジャンプC+Dを繰り返すだけだ。ヘビィ・D!は勝手にあたってくれる。

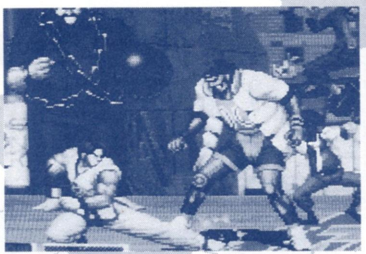
ラッキーには、ジャンプC+Dでゴリ押しにいくだけ。一度C+Dをあてて吹き飛ばしたら、すかさずパワーをマキシマムまでためること。

ブライアンにも、ジャンプC+Dでゴリ押しにいけばいい。もし、体力ゲージが赤くなったら鉄球大爆走を使おう。けっこう喰らってくれるぞ。

もちろん、キムでもアメリカチームに勝つことはできる。その時は、手堅く共通パターンを使おう。



↑サイクロンブレイクを待って、



→ガードした後、小足から飛燕斬につなごう。

韓国チーム

キムを一人目に持ってくれば問題ナシ。

チャンとチョイは飛翔脚をただ出せばいい。必ずいつかは攻撃避けで飛翔脚をよけるので、その時に投げてやればいい。

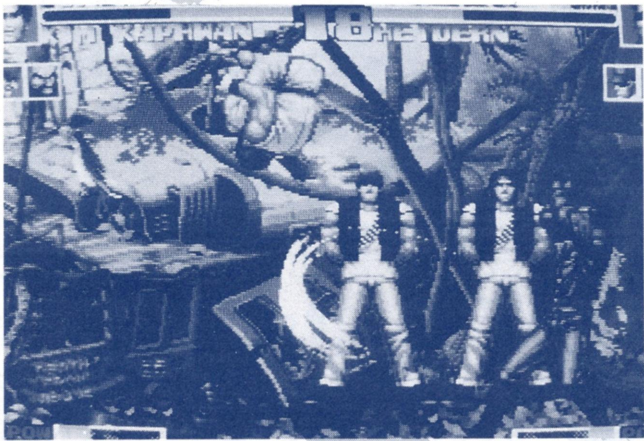
キムに対しては待ち。ジャンプと飛翔脚は飛燕斬を早めに出して対応だ。

キムに投げられることはないので、ひたすらジャンプか飛翔脚を待とう。

ブラジルチーム

共通パターン通りでバッチリ。なんてパターンにハマりやすいチームなんだろう。

ハイデルンに対しては、一度転ばした後はたいてい勝手にクロスカッターを出してくれるので、しゃがみ小パンチは省いても構わないぞ。



↑小パンチを出さなくても、勝手に撃ってくれる。

イギリスチーム

ここは、チャンを先鋒でいこう。チャンのジャンプC+D、ジャンプ小キックの二つの技のゴリ押しで勝てる。このチーム誰も対空技を持っていないためこんなパターンでいけるのだ。

キムを使った場合では、ユリには共通パターン、舞には立ち大パンチで花蝶扇を誘って飛翔脚、キングには飛翔脚ラッシュでいこう。

メキシコチーム

このチームに対しても、チャンでいこう。

タクマは、ジャンプC+Dのみで勝てる。ロバートには鉄球大回転だけ。リョウには、立ち大パンチのみと3人とも簡単なパターンで勝つことができるぞ。

キムを使うなら、例のごとく共通パターン通りでOKだ。



↑ムーン。グルグル回るロバート。



→そのスキに鉄球にあたる。情けないぞロバート。



最後の最後までず〜っと楽

怒チーム

ほとんどの相手に共通パターンが使えるうえ、ラストの敵もパターンで倒せる怒チーム。こいつは楽勝だぜ。

担当：KAL

CPU攻略では、主にクラークとハイデルンに活躍してもらう。ラルフの出番は、「画面端でジャンプC＋Dを繰り返す」というパターンのときだけ。

そういうことなので、対戦時と同じように思わずラルフを先頭にしてしまわないように。

ではさっそくチーム別攻略に入ろう。

イタリアチーム

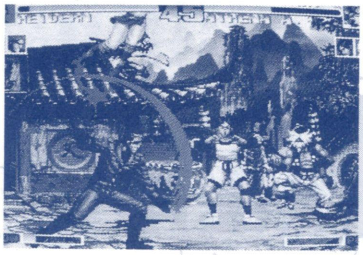
基本パターンがそのまま通じる。ただし対アンディ用に、通常技の出の速いクラークを1番にもってきて、クラーク一人で全員倒してしまおう。

中国チーム

対アテナ用にハイデルンを一人目にする。そしてしゃがみ小パンチを連打してフェニックスアローを誘い、アテナがジャンプしたらそれに合わせてムーンスラッシャーで迎撃する。このパターンで楽勝。

ほかの二人でアテナと闘う場合は、基本パターンどおり、しゃがんみ小パンチ連打でフェニックスアローを誘い、ガード後大足払いのパターンでいこう。

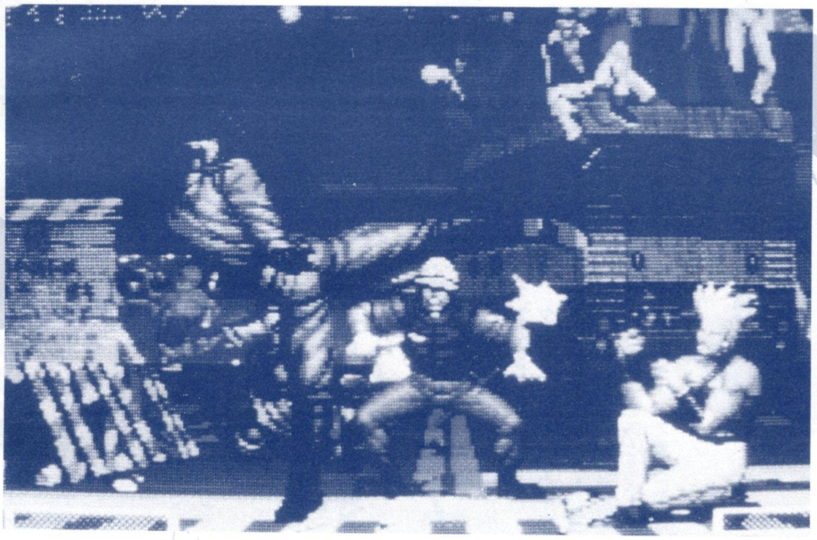
対ケンスウ、対チンは全く基本パターンでOK。対チン戦のときハイデルンを使っていたら、跳び込むとき「ジャンプ大キック→ストームブリンガー」を決めよう。対ケンスウの龍顎砕スカレのあとも、もちろんストームブリンガーだぞ。



→アテナがジャンプをしたらムーンスラッシャーだ。気持ちいい。

日本チーム

ハンデルンを一人目にして、丸紅にぶつけよう。場所はどこでも構わないので、とにかく立ち小キックを連打し続けていれば、紅丸は大足払いを出そうとして勝手にやられてくれる。



→紅丸戦は、ハイデルンで立ち小キック連打だ。

対京、対五郎は基本パターンで倒せるが、対京は慎重にいかねばならない。

もしも京が一人目にきたときのことを考えると、ハイデルンは三人目がいい、という考えもできる。

アメリカチーム

このチームには、小足払い連打が非常に有効。したがって、ハイデルンの出番は全くないのだ。

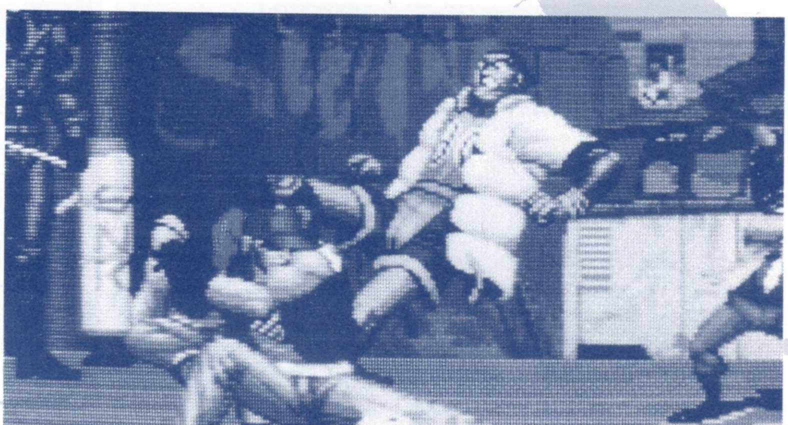
vs.ラッキー

クラークを出してしゃがんで待とう。するとそのうちラッキービジョンで近づいてくるので、すぐに大足払いを出して転ばせるか、小足払い連打でダメージをあたえる。

サイクロンブレーク、前方ダッシュの後などにも足払いが入るぞ。

vs.ヘビィ・D!&ブライアン

この二人には小足払い連打だけで勝てる。ブライアンが跳んできた場合は、すなおに立ちガードしよう。



↑これを待って足払いだ。

韓国チーム

このチームには3人の誰を当ててもいけるが、チャンに対してはハイデルンが有効なため、一人目はハイデルンで決定だ。

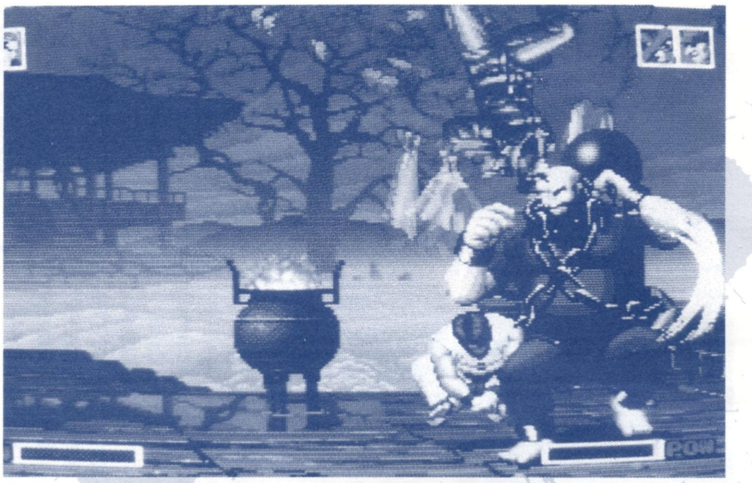
vs.キム

半月斬ガード後は、ハイデルンならムーンスラッシャーを、ほかの二人はガトリングアタックか大足払いを出そう。

飛翔脚ガード後はハイデルンならおとなしく見てて、ほかの二人なら少しだけ前進しての立ち大パンチが有効。

vs.チャン

基本パターンでOKなのだが、遠くで転ばすことに成功した場合、起き上がりに遅めにクロスカッター（小）を重ね、すぐにネックローリングを出すと攻撃避けでかわそうとして喰らってくれるのでハイデルンをぶつけるのがいいだろう。



→対チャンはハイデルンのクロスカッター→ネックローリングが有効。

対チョイは完全に基本パターンどおりなので、一人目はやはり、対チャン用にハイデルンがいいと思われる。

ちなみに、対チョイ戦は、しゃがみ大パンチのほうが飛翔空裂斬を誘いやすいので、チョイが遠くにいるときだけしゃがみ大パンチを使おう。

ブラジルチーム

このチームにはハイデルン、クラークのどちらも必要なので、誰を使っても倒せるラルフが一人目にきたときのことを考えて、こちらもラルフを一番にし、ラルフ→ハンデルン→クラークと出していこう。

vs.ラルフ

基本パターンどおり、画面端まで下がってジャンプC+Dで倒せる。が、若干のダメージは覚悟しておこう。

ハイデルンを使っているときは、しゃがみ小パンチを2、3回ずつ連打してジャンプを誘い、ムーンスラッシャーで撃墜するパターンが非常に有効だ。

vs.クラーク

小足払い連打（ハイデルンはしゃがみ小パンチ）で跳ばせて、早めにしゃがみ大パンチを出せば対空になる。このしゃがみ大パンチが当たったらそのままボタンを連打すれば、キャンセルがかかって、バルカンパンチが連続してヒットする。したがって、対クラークは「小足払い連打→跳んできたらしゃがみ大パンチ連打」ということになる。



→クラークが跳んできたら、早めのしゃがみ大パンチを対空に使おう。近くから跳ばれた場合は後ろに落ちるので、振り向くまで待て。

ハイデルンを使っているときは、当然ムーンスラッシャーを対空に使うこと。

vs.ハイデルン

基本パターンどおりだが、クロスカッターに対して跳び込みにくい、という人は、しゃがみ小パンチで誘うのではなく、ただしゃがんで待ってみよう。これだけでもクロスカッターを飛ばしてくるので、あとはどれだけ反応よく跳べるか、だ。

イギリスチーム

誰を使っても勝ち抜けるので、順番で悩む必要は全くない。楽勝チームだ。

vs.キング

画面端でジャンプC+Dで勝てるが、ラルフ・クラークの場合はC+Dの代わりに大パンチを使ったほうがいい。地上で深く当たった場合は、そのままボタン連打でバルカンパンチにつなげよう。

vs.ユリ

基本パターンどおり。近くから跳び込んだ場合は、ラルフ、クラークなら「ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→ガトリングアタック」の練習に、ハイデルンならストームブリンガーで体力の回復につかえる。

vs.舞

完璧に基本パターンの餌食。立ち大キックで必殺忍蜂を誘おう。ガードしたあとは、3人とも必殺投げを決めていくと気分爽快だ。



→「ねりゃ～っ!!」忍蜂ガード後は、ラルフのこれが一番気持ちいい。

メキシコチーム

ハイデルン大活躍のチーム。逆にいうとハイデルンがつぶされると非常につらいので、ハイデルンは3人目にもってくるのがいいかもしれない。



↑無敵の龍も、歴戦の勇士には手も足も出ない。

vs.タクマ

基本パターンで勝てるのだが、ここで間違ってハイデルンを失うようなことにならないよう、1人目、2人目にはラルフ、クラークをもってきてもいい。

vs.リョウ

ハイデルンで立ち小パンチを連打しているだけ。リョウは体力が少なくなると離れて虎煌拳を出してくるが、これは落ち着いて攻撃避けで回避しよう。

ほかの2人で闘う場合は、立ち大キックの先端を当てるようにしていこう。

vs.ロバート

ハイデルンでしゃがみ小パンチを2回ばかり連続で出し、これを間隔をあけて繰り返す。



→「シャシャ、シャシャ」と小気味よく。

これで飛燕龍神脚を誘えるので、ロバートがジャンプして「飛燕…」と声が聞こえたら(聞こえてから)落ち着いてムーンスラッシャーを出そう。これでロバートを一刀両断にできる。



↑「飛燕…」とかいって飛んできたら、ムーンスラッシャーで返り討ちに。

ほかの2人でやる場合は基本パターンに頼ることになるが、かなりきつい闘いになるだろう。ちなみに小パンチは連打しないこと。飛燕疾風脚を喰らってしまうぞ。

怒チームは上官と部下の役どころがはっきりしていて理解しやすいチームだ。上官は跳ばせて落とすパターンが得意だが小技連打が効かず、部下は小技連打だけは得意…。さすがだ、怒の勇士たち。



サイコパワーを開放しろ!

サイコソルジャーチーム

共通パターンが使いやすく、意外とクリアが楽な中国チーム。必要なパターンだけ覚えて、サクッとクリアしてみよう。

担当：MOMO

基本的に性能のよいキャラクターがそろっている、中国チーム。

戦法さえ確立してしまえば、意外と簡単にクリアできるチームだぞ。

各キャラの基本戦法とは…

まずは、中国チームのアテナ、ケンスウ、チンの基本戦法を覚えてしまおう。

どれも単純なパターンなので、すぐに使えるようになるだろう。

麻宮アテナ

飛び道具の隙が少なく、移動スピードが速いアテナは、離れてからの弱サイコボールが基本となる。

最初はバックダッシュを使い、とにかく離れよう。離れたら、弱サイコボールを撃つ。

そこで、サイコボールを追うように、すぐダッシュで前に出よう。

ここでCPUの取る行動パターンは、主に次の3種類である。

①サイコボールをガードする

このときは、少し前に出て大足払いもガードさせ、キャンセルサイコボールを撃とう。離れたらバックダッシュで画面端まで戻り、弱サイコボールから始めよう。

②ジャンプで避けたら

まず垂直ジャンプで避けられたら大足払いを狙う。しかし大足払いは非常に短く、相手によっては攻撃を受けることもあるので注意しよう。

前にジャンプされたら、そのまま前に歩き、相手の背後を取ろう。そこを投げるか、大足払いを入れるかは君の自由だ。

③攻撃避けを使ったら

このときが、一番のチャンス。避けたのを見たら前に歩いていき、投げてしまおう。

意外と簡単なので、あわてずに投げを決めよう。



↑まず離れてサイコボール…。

このパターンは、中間距離ではサイコボールを撃ってはいけない、という点に注意していれば安全だぞ。



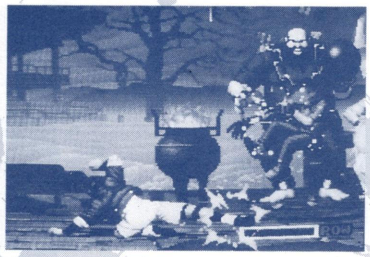
↑避けたら、投げだ!

シイ・ケンスウ

ケンスウの基本戦法は、ほとんどアテナと同じ戦法が取れる。

しかし、アテナより足が遅いため、攻撃避けを投げにいくのには多少勇気がいるかもしれない。

逆に、ジャンプをされたときはアテナより大足払いが長いだけあって、対処がしやすいぞ。



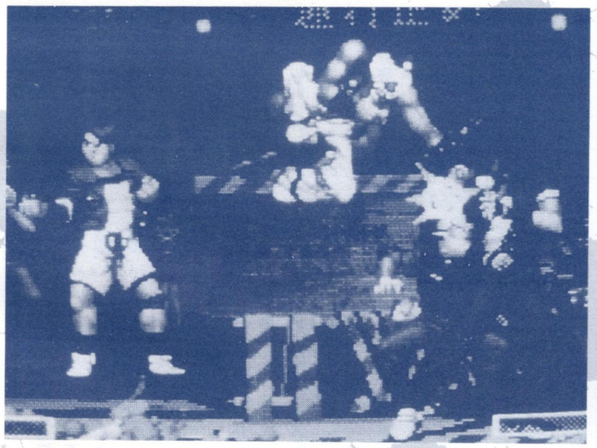
↑長い足払いが役に立つのだ。

チン・ゲンサイ

チンはアテナやケンスウのような飛び道具はなく、足も遅いため、強力だが強引な戦法を取る必要がある。

その戦法とは、ジャンプ大パンチ→小パンチ連打の連続技を狙うだけなのだ。

この連続技は強力で、気絶したところにもう一度入れれば気絶→気絶となるので、一発入ってしまえば勝ちなのである。



↑大パンチが当たれば、勝ち決定。

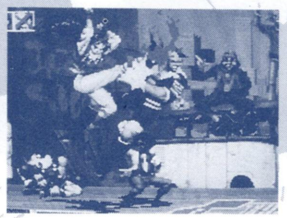
しかも、CPUは強力な対空技を持っていないかぎり、ほとんど当たってくれるぞ。

チンは、適当に跳び込んでいるだけで勝ち抜いてしまう、お手軽キャラクターなのだ。

対空技を覚えろ!

今回のCPU戦ではあまり出番はないが、各キャラの対空技をいちおうマスターしておこう。どこかで役立つかもよ。

●アテナ…あまり強力ではないが、垂直ジャンプ大キック(C+Dでも可)が対空技として使える。まあ、ないよりまし程度のものだ。



↑対空としては、なかなかだ。

●ケンスウ…なんと言っても、無敵技の龍顎砕だろう。出るまでが多少遅めだが、その役割は十分だぞ。

●チン…一見、鬼酔酒が対空技として使えそうだが、出るまでが遅すぎるので、相手が跳ぶのを予測していないと無理だ。しかも真上方向に弱いので、ますます持って不可。

ほとんどないと同じだが、C+D攻撃がいちおう対空になるぞ。

しかし、相打ちが多いのには注意。

それでは、各チーム対策にいってみようか。

イタリアチーム

テリー、東には共通パターンが通用するので、特に問題はないだろう。だが、アンディだけが、強敵だ。

しかし、アテナだと簡単に倒す戦法があるぞ。まず一度転ばし、起き上がりに近づいてサイコリフレクターを重ねる。すると、勝手に当たってくれるのだ。



↑起き上りにサイコリフレクターを重ねれば…、



→なぜか当たるのだ。

サイコリフレクターは、先端部分を重ねるようにしないと、足払いと相打ちになるぞ。

中国チーム

このチーム相手には、全部共通パターンで闘うのが一番いいだろう。とにかくアテナが強敵だが、これしかないのだ。

チンの瓢箪撃の隙に跳び込むときは、連続狙いでもいいだろう。

日本チーム

紅丸さえ倒すことができれば、このチームは楽勝だ。紅丸はチンで簡単に倒すことができるが（共通パターン参照）、アテナ、ケンスウだと苦戦するだろう。いちおう、基本戦法で闘うのがいいぞ。



→チンなら、これだけで勝てる。

京、五郎は共通パターンで勝てる。京に跳び込むときは、連続技を狙ってもいいだろう。

アメリカチーム

ヘビィ・D!、ラッキーには共通パターンで闘えるだろう。

ブライアンに対しては、各キャラの基本パターンで闘うといいぞ。しかし、チンの跳び込みパターンは返されることが多かったりする。

韓国チーム

キム、チョイに対しては、共通パターンが通用するので安心だ。が、チャンが実は強敵なのだ。

アテナはサイコボールを撃ち、前ジャンプC＋D攻撃を出せばよく当たるので、この戦法がよい。



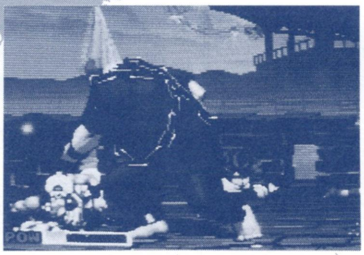
→サイコボールを撃って、C＋Dで跳び込めば…



↑よく当たってくれるぞ。

ケンスウは超球弾を撃ち、避けられたら大足払いを重ねるようにすれば、当たってくれるぞ。

チャンに対して簡単なのが、チンだ。しゃがんで待っていれば、近づいて投げようとするが、チンはなぜか投げれないので、大パンチをスカる。そこに、大足払いなどを入れてやろう。



→しゃがんで待っていれば、技はスカるので…



→大足払いなどを入れよう。

ブラジルチーム

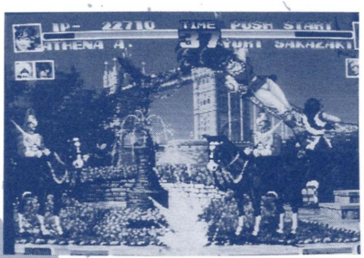
ハイデルン、ラルフ、クラークの全キャラに対して共通パターンが通用するので、とくに問題もなく闘えるだろう。

対ハイデルンのパターンでは、ジャンプC＋Dを使うより連続技を狙うといいぞ。

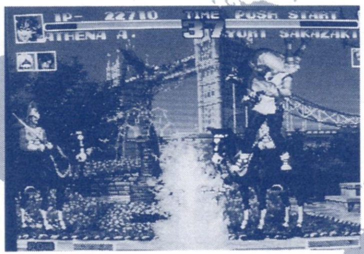
イギリスチーム

ユリと舞に対しては、全キャラ共通のパターンで十分に勝てる。

また、アテナでユリと闘うときは、ちょっとした大道芸が狙える。それは、空中投げだ。小足払いで雷煌拳を誘い、



→雷煌拳にタイミングを合わせれば…



→見事に空中投げが決まるのだ！

タイミングバッチリで跳び込めば、空中投げが決まるぞ。

このチームでの強敵は、キングだろう。アテナ、ケンスウ、チンは基本戦法で闘うのがいいが、チン以外は辛い闘いになるかもしれない。

メキシコチーム

このチームは3人とも強敵で、パターンが作りにくい。3人に対する戦法を、くわしく書いてみよう。

リョウに対しては、各キャラの基本戦法で闘うといいだろう。なかでも、ケンスウの超球弾に対して、よくジャンプを使うので大足払いが入りやすいぞ。



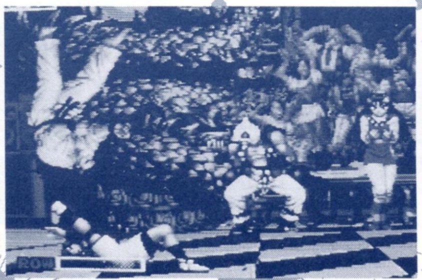
↑超球弾で跳ばせて…、



→大足払いを入れよう。

ロバートには基本パターンか、共通パターンのどちらを使ってもいいだろう。ただし、チンで共通パターンをやると、失敗することが多いので注意。

最後の一人、タクマには、アテナとケンスウは共通パターンで闘えるので楽勝だ。しかし、チンは跳び込みからの基本パターンしかないので、やられる可能性も高いぞ。



→ケンスウは、この投げを使おう。

格闘ゲームの基本、跳ばせて落とす!!

龍虎の拳チーム



隙のある飛び道具も、工夫ひとつで楽勝パターンへ持っていけるぞ。

担当：FRS-N,O

初期の格闘ゲームでは黄金パターンであった、飛び道具で跳ばせて無敵対空技で返すという戦法。最近ではこのお手軽法は大抵通用しないようにCPUのアルゴリズムが組まれていることが多い。

だが、このゲームのメキシコチームでは、ちょっとしたアレンジで「跳ばせて落とす法」が使えるぞ。

メキシコチームでは、タクマは不要。まあ、一人目にでも持ってきて対戦の練習でもしてくれ。リョウとロバートだけで、サクサクCPUをクリアしていこう。

リョウ&ロバート、跳ばせて落とす戦法

このパターンは、一応リョウメインのものだがロバートでも流用可能。

まず、相手が近寄ってくるのを待つ。寄ってこないようなら、こちらから歩いていってもいい。

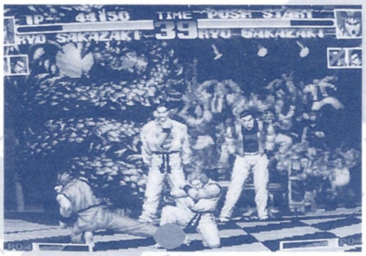
リョウにしろ、ロバートにしろそれぞれの大足払いの先を当てられる間合いに入ったら、大足払いキャンセル小虎煌（龍撃）拳を撃つ。こうすると、大抵のCPUのパターンは以下の4つにしぼられる。

- ●攻撃避け
- ●垂直ジャンプ
- ●ガード
- ●**こちらに跳び込んでくる**

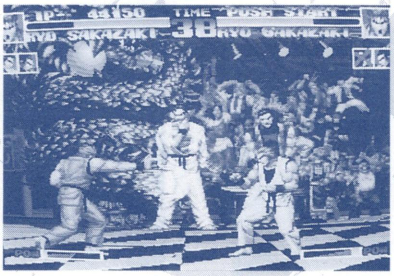
…もうわかってもらえたと思うが、最後の「こちらに跳び込んでくる」を待つわけだ。

迎撃技はもちろん、虎砲と龍牙だ。ここで、「飛び道具を跳びこえてくるCPU反応にビルトアッパーが間に合うのか？」という疑問がわいてくると思う。

その通り。ただ、普通に虎煌拳だけ撃っても、絶対に間に合わない。なぜ間に合うかというと、最初に大足払いを出してることに注目してもらいたい。



→足先を当てるように大足払い。



→キャンセルで虎煌拳の小を撃つ。


→これをくりかえすと、いい間合いのときに跳び込んでくるので虎砲で迎撃だ。

大足払いをガードしているCPUに、キャンセルで小虎煌拳を撃てば、反応してCPUは「跳ぼう」とする。しかし、大足払いをガードしている硬直中のため、跳びこみの実行が若干遅れてしまう。ここですでに、CPUの超反応を殺してしまっているということになる。反応が遅れて跳びこんできたCPUなんてまさにカモ。ビルトアッパーで屠り去ってやろう。

このパターンで重要なことは2つ。まず、大足払いは先端をガードさせること、虎煌（龍撃）拳は小で撃つこと。この2つの要素は、CPUに一層跳びこませやすくするため。自分がCPUの気持ち（？）になってみれば何となくわかるんじゃないかな。密着状態で大足払いをキャンセルさせたり、大虎煌拳のスピードでは、CPUはすぐに「跳べない」と判断してしまうだろう。

ここで最初に戻るとわかるはずだ、なぜリョウのほうがやりやすいかが。大足払いの長さは圧倒的にリョウのほうが長いので、CPUが跳びこみたくなるような状況をリョウのほうがつくりやすいのだ。

では、チーム別の対処法に移ろう。

イタリアチーム

ここは、ロバートを一人目に立てて、彼だけで3人抜きしてしまうといい。

東には、しゃがんで待つだけ。ハリケーンアッパーはA+Bで避け、スラッシュキックをガードして投げ。

テリーには、飛燕龍神脚（大）を撃つだけ。こうするとなぜかテリーは、パワーウエーブorバーンナックルを撃とうとして龍神脚に当たる。もしガードされた場合、高確率で大バーンナックルがくるのでガードして投げる。

アンディには、ロバートorリョウで跳ばせて落とす戦法。



↑龍神脚に弱いCPUテリー。

中国チーム

最初にリョウを出す。ケンスウは跳ばせて落とす戦法か、龍連牙を待ってガード→投げ。ケンスウが小キックで跳んできたら、ガードすれば投げることができる。

チンは、しゃがみジャブから瓢箪撃を誘って跳び込めば一切問題なし!!

アテナは、リョウで地道に跳ばせて落とす戦法。跳び込みは、ノーマルキックのときとフェニックスアローのときがあるが、どちらも虎砲で大丈夫。

日本チーム

とりあえずロバート先鋒。共通戦法か、跳ばせて落とす戦法で京、紅丸を倒す。リョ

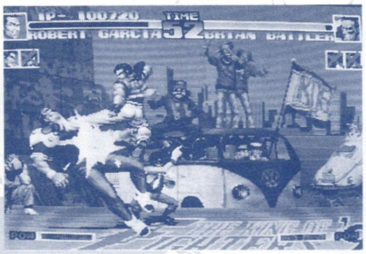


→極めてまれだが、跳ばせて落とす戦法の虎砲が間に合わないことが本当、たま～にある。こんなときは「京さまぁ～」と怒ると次から間に合うぞ（本当）。

ウでこの2人に大足払いキャンセル虎煌拳をすると妙に大足払いに引っかかりやすい。
五郎には画面端でバックジャンプC+D。ヘタに、CかDのみで連続技を入れようと考えると、五郎が喰らい反撃するので素直にC+Dでふっとばそう。

アメリカチーム

ここも先鋒ロバート。ヘビィ・D!とラッキーは共通パターンで、ブライアンに対してはひたすら、打点超高めの跳びこみC+Dを仕かける。画面端までふっとばしたら、ブライアンの頭の上、ちょうど、正面かめくりかわからない位置にジャンプC+Dを置いておけば勝手に喰らってくれる。



→「オラオラァ!!いつもこんな調子か!?ならもう闘わないほうがいいぞ」

メキシコチームでこの3人中一番嫌なのはラッキー。ロバートで龍神脚（大）ばかりやってガードさせて削り倒す消極的な戦法もあることを一応併記しておこう。

韓国チーム

このチームには、バッチリ先鋒リョウで決まり。

キム、チョイは共通パターンで。チャン・コーハンに対しては、空中虎煌拳のみでOK。ロバートVS.チャン・コーハンは、龍神脚（大）で攻撃避けを狙い、着地投げ。
また、キムと闘っていて、こちらが体力勝ちしてるときにタイムオーバー間近になると、いきなり鳳凰脚が来やすいので気をつけて。



→リョウでもロバートでもチャン・コーハンには空中必殺技。

ブラジルチーム

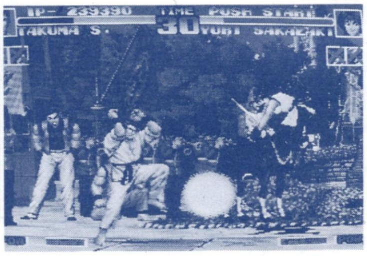
リョウ、ロバート、どちらが先でもいい。全員共通パターンでいいが、クラーク、ラルフの誘い水は、リョウなら小足払い、ロバートはしゃがみ小パンチと小足払いを使い分ける必要がある。



↑ロバートなら龍神脚が当てやすい。

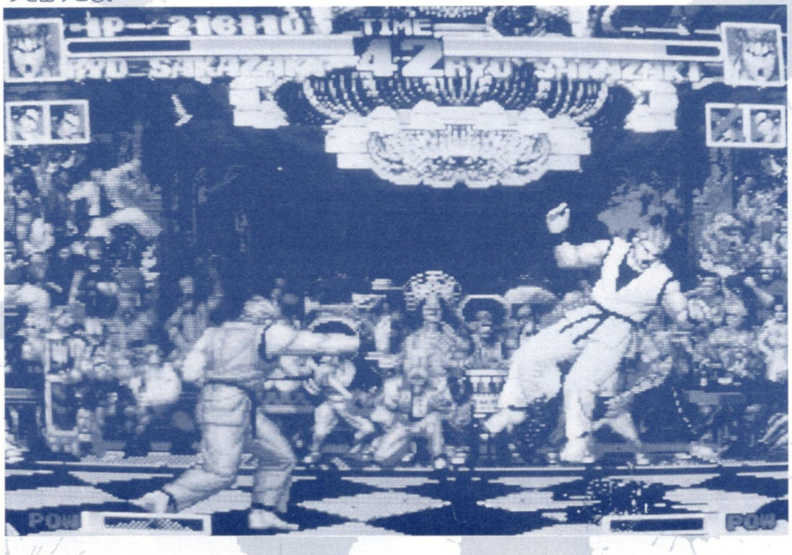
イギリスチーム

ユリと舞は共通パターンでいい。タクマVS.ユリだけ、タクマのジャンプの性質上、他キャラよりもユリに近づいておいてから足払い連打する必要がある。
キング戦は、リョウなら跳ばせて落とす戦法。ロバートは、龍神脚を一定の間合いから出すとキングはスルーアタックをしてきてはじきとばされるが、この硬直中に大足払いが入る。スルーアタックは、何発喰らおうがノーダメージ技なので問題ない。成功するまでずっと龍神脚だ。
リョウVS.キングは、毎回同じ間合いから大足払いを出さないと、足先をトルネードキックで刈られてしまうぞ。



→タクマのみ、ユリ戦はこのくらい近距離で闘おう。

↓リョウにはリョウを出すと吉。





→この大足払いの当て方がベスト。

メキシコチーム

リョウで3人抜いてしまえ。
特に、リョウはリョウをぶつけると楽勝なので、同キャラ戦に持ちこみたい。リョウの跳ばせて落とす戦法に、特にCPUリョウは弱いのだ。
リョウを先鋒に出せば、リョウ、ロバートを跳ばせて落とす戦法で、タクマを、レバー引きで待って、密着寸前に投げるという例のパターンでキレイに決まるぞ。
また、レバー引きで、タクマが追ってこないでパワー溜めをしてMAXIMUMにしてしまった場合、龍虎乱舞にくる危険が高い。このときの不用意な技の空振り、飛び道具の乱発は控えよう。



テリーにおまかせ!
餓狼チーム

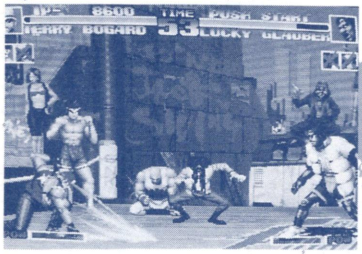
対戦ではそれほど差のない3人だが、CPUでは断然テリーが楽。とりあえずこの2ページで8チーム抜け！

担当：C・LAN

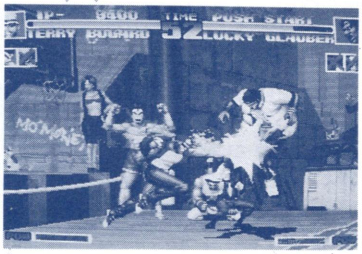
イタリアチームは3人とも飛び道具と突進系の必殺技を持っている。実はこれらが使えたりするんだな。
また、3人とも速い小技を持っているし、イタリアチームはかなり確実に勝ち進める部類に入ると思う。
まずは3人の特徴をまとめておこう。

テリー・ボガード

ライジングタックルがあるのが大きい。CPU戦では最初に持ってきて、一気に3人抜く、ぐらいのつもりでやろう。
また、一度倒した後に、少し遅めに小パワーウェーブを出し、すぐに大バーンを出すのも有効。攻撃避けやジャンプを誘って当てるのだ（CPUは攻撃避け後は絶対にガードしない）。大バーンはCPUの動きを確認せずに出そう。これはアンディ、東でもできる。



↑離れて小パワー。ジャンプor攻撃避けを予測して…



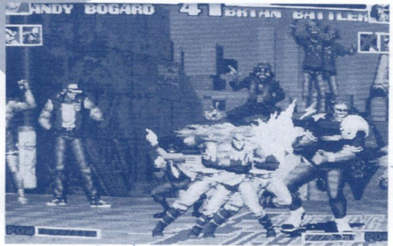
→大バーンを出しておく。倒れたらバックダッシュしてすぐに小パワーから。

アンディ・ボガード

テリー同様小飛翔、大斬影が使える。ほかに、大空破弾→大足払いや、無理矢理斬影でゴリ押しとか…アンディを使う場合はいったん間合いを離すことが大切だ。
また、アンディにはいい対空技がなく（一応大キック）、跳ばせるパターンは不向き。



→小飛翔から…



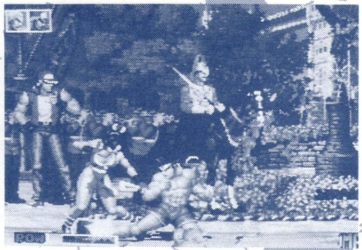
→大斬影だ。このように地上で当たってしまったらバックジャンプして体勢を立て直す。

東丈

小ハリケーン→大スラッシュは、テリー、アンディに比べるとやや使いづらい。スラッシュがタイガーキックになってしまわないよう注意。
東独特のパターンとしては跳び込んで小足払い連打、というのがある。
対空はタイガーキックかスライディングがいいだろう。



→小キックで跳び込んで、



→小足連打あ!／あまり効率的ではないけど一応使える。

イタリアチーム

テリー、東は共通パターンで。残ったアンディだが、テリーで倒すのがよい。
まず小バーンをガードさせ、すぐに大足払い。斬影や空破弾を出そうとして喰らってくれる場合が多い。もしガードされたら、溜めを持続したまま待つ。すると跳び込んでくることが多いので、そのときはライジングで落とす。跳んでこなかったら小バーンからやり直しだ。



→小バーンをガードさせたらすぐに…



→大足払い。ガードされたらジャンプを待ってみる。

アンディ、東でやる場合は空破弾、斬影をガードしてしゃがみ大パンチ等で攻撃。
また、小キックで跳んできたときは、ガード投げができない（大足払いをくらう）。注意しよう。小パンチのときはOKだ。

中国チーム

チンとケンスウは問題なし。残ったアテナだが、やはりテリーで。小バーンを出し、垂直ジャンプを誘うことができる。アテナは残りで技を出してしまうので着地を攻撃。小バーンが届かなかったりガードされたりしたら間髪入れずに大足払いを出すと、ダッシュにきたところによく当たる。だがこのパターンは小バーンを足払いで返されることがあるので△。
アンディで、小斬影でゴリ押しも一応可能。一度喰らうと面白いようにきまり続けることがある。避けたら投げ。
でもやっぱり共通パターンで地道にいくのがいいかな。大アローガード後には確実に大足払いかしゃがみ大パンチを入れよう。

日本チーム

京は共通パターンでいい。なお、前半にきた場合は全キャラしゃがみ大パンチでよい。
紅丸は、テリー、東は開始時ぐらいの間合いで小足連打→対空。近づかれたら東は連打をやめること。アンディでやる場合は開始時より少し離した間合いでジャンプ大キック。ジャンプが高いので紅丸の斜めジャンプ大キックに蹴り勝てる。一度蹴ったらバックダッシュで距離をあけて再び跳び込む。
五郎は共通パターンで。

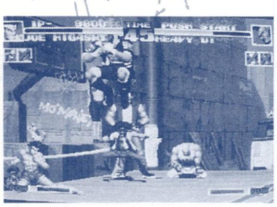


↑アンディのジャンプは高いのでベニーの蹴りはスカる。

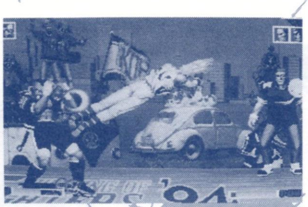
アメリカチーム

ラッキーは、テリーのみ使えるパターンがある。小足連打でバックジャンプさせ、それと同時に小パワー→大バーンだ。なぜかアンディ、東は対応が変わってやられてしまう。一度倒したら起き上がりに小パワーで同じようにハマる。

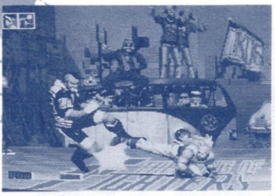
ヘビィ・D!は小技をペチペチやるよりも、開始時ぐらいの間合いで小技を連打し、対空技で落とそう。アンディは大空破弾をガードさせ、着地すぐに大足払いを出せばヒット！



↑少し離して小足を連打するとヘビィ・D！は跳び込んでくる。



↑大空破弾。3～4回当たる。このときすでに大足払い連打。

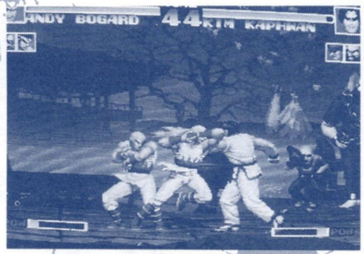


↑着地後ヒットする。起き上がったら再び大空破弾から。

ブライアンは、テリーで小足連打→ライジングができる。残り2人は歩いてきたところにしゃがみ大パンチを出すとよく入る。ただし先読み気味にジャンプされることあり。

韓国チーム

キムはテリーなら楽勝。東はコマンドを早く正確に入れる必要がある。アンディは、小斬影で突っ込み、同時にレバー左右＋大パンチ連打。大パンチで返そうとするが、当たる前に投げることができる。避けられたときは大パンチが当たる。ガードされたらやり直し。



→小斬影。キムは大パンチを出そうとするが当たる前に止まるのでそこを…。



→投げる。ボタンを連打しておけばできるのだ。

チョイは共通パターンで。テリーが一番やりやすい。

チャンは、小の突進技を出し、避けたら投げ、喰らえばよし、ガードされたらバックダッシュやジャンプで距離を離し…という方法でいける。



→小の突進技を出すとよく避けるので投げよう。

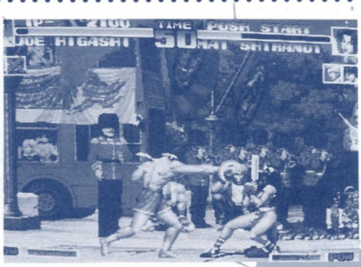
ブラジルチーム

3人とも一応共通パターンが使えるが、注意するのはテリーのクラーク戦だ。ガトリングを喰らってしまうことがあるので、初めに小足→ライジングで倒したら、D!同様に少し間合いを開けて跳ばせるか、小パワー→大バーンでいくべし。

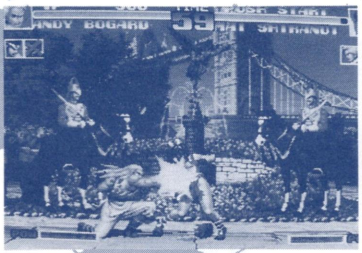
イギリスチーム

ユリは小足で砕破を誘う共通パターンで。アンディのみしゃがみ小パンチで誘う。

舞は、共通パターンを使う場合、東は立ち大パンチで誘う。アンディはしゃがみ大パンチをひきつけて出すとよく当たるので、ガードされてもいいからしゃがみ大→小斬影を繰り返すといい。テリーなら一度倒したら、起き上がりに小クラックを重ね、すぐに小ライジングを出せば当たる。

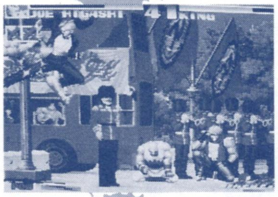


→東は大パンチで花蝶扇や忍蜂を誘う。



→アンディはしゃがみ大パンチのみでOK。

キングだが端で逃げ大キックでテリー、東はいける。低めに当てることを意識して出し、当たったら小足連打でとりあえずダメージを与えるといい。昇り小蹴りを出されることがあるが、喰らってもスカっても直後投げられる。アンディは紅丸同様のパターンが一応効く。



↑逃げ蹴りを昇り小キックで返されても…。



→着地後投げが入る。

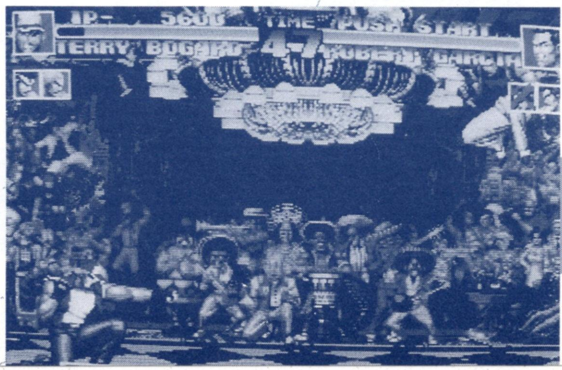
メキシコチーム

タクマは共通パターンで。ただしテリーはやりにくいので、一度投げたらまた端へ移動して投げ…を繰り返したほうがいい。

リョウはアンディで楽にいける。実はなぜか大空破弾→大足払いが使えるのだ。D!もそうだが、一度倒したら起き上がってから次の空破弾を出すこと。でないとめくりっぽくなって深く食い込んでしまう（反撃される）。

飛び道具→大突進技も使えるが、虎煌拳で撃ち返されやすいので根気よくやろう。

ロバートはテリーで闘うのが最も楽。しゃがみ小パンチ連打で龍神脚を誘って大ライジングで返す（2発ヒット）。アンディは龍神脚ガード後すぐに大斬影、するとロバートは喰らうかガードするか避けるかするので避けたときだけ投げる。東は一応タイガーキックでテリーと同じようにできるが、間合いが遠いと一発だけ地上で当たったり（転ばない）、ガードされたりするので、ロバートはテリーかアンディで倒したいところだ。



→しゃがみ小パンチ連打で龍神脚がそのうちくるから…。

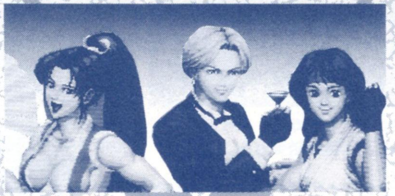


→大ライジングで返す。たまーに龍撃拳がくるのですぐに連打をやめられるように。

さて、ここまでを振り返ってみると、実はテリーがかなり重要だということがわかると思う。テリー1人で勝ち抜くつもりでいこう。

ヒロインパワー大爆発!!

女性格闘家チーム



コレを読めばCPU戦はバッチリ、3人娘を華麗に舞わせよう

担当：女キャラ愛好家
KKY・いなりん

イギリスチーム3人の、使用頻度の高い戦法を書こう。

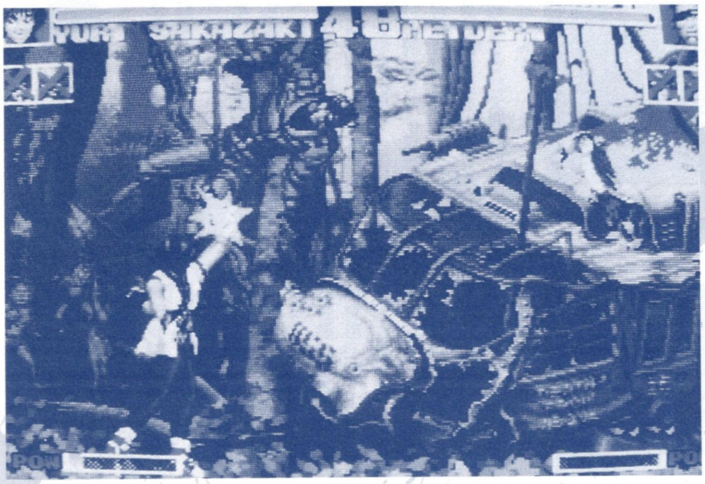
キング、ユリ・サカザキ

小足払いを連打して相手を牽制して、その動きに対応する。対空技はしゃがみ大パンチを使おう。

不知火 舞

基本パターンというほどではないが、ムササビの舞を使うことが割と多い。

また対空技にあまりいいものがない、とりあえずしゃがみ大パンチが無難。



↑しゃがみ大パンチは早めに出さなくてはいけない。

イギリスチーム3人には「これだけで相手が誰だろうと勝てる」というパターンはない。相手キャラによって臨機応変に闘わなければいけない、ということで各チーム別に見ていこう。

イタリアチーム

vs.テリー

3人とも共通パターンが使えるが、一度転ばせるまでがなかなか辛い。

キングなら近づいてきたところにトラップショットを当てて、起き上がりにトラップショットの先のほうを少し遅めに重ねよう。

vs.アンディ

3人とも共通パターンとほぼ同じなのだが、少しだけ違っている。

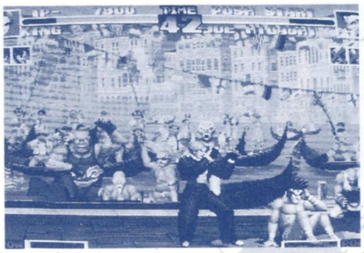
まず画面端まで行ってしゃがんで待つ。しゃがんでいれば歩いてきて投げられることはほとんどない。

そして斬影拳、空破弾をガードしたあとに技を当てる。キングは立ち大キック、ユリはレバーニュートラル立ち大キック、舞はしゃがみ大パンチなどがよい。

飛翔拳は攻撃避けでかわし、跳び込んできたら下をくぐって投げよう。

vs.東 丈

3人とも共通パターンでよい。一度投げたあと起き上がりに投げられない程度まで近づいておくと、ハリケーンアッパーをあまり出してこない。



↑このぐらいの位置にいよう。

中国チーム

vs.アテナ

キングとユリは共通パターンでよい。サイコボールは攻撃避けでかわす（近いときはダメ）、たまにダッシュから投げを狙ってくるが小足払いを連打すれば当たる。



↑アテナがダッシュしてきたら…



↑このあと立ち小キック→トラップショットとつなげても可。

フェニックスアローがきたらガードして、ユリと舞は大足払い、キングはトラップショットを当てよう。

vs.ケンスウ、チン

3人とも共通パターンでよい。ただ、ケンスウを誘う技は垂直ジャンプ大キックを使おう。

日本チーム

vs.京

3人とも共通パターンでよい。かなり余裕があるので連続技を当てよう。

vs.紅丸

キングはしゃがみ小パンチを連打して、跳び込みはガードしてから投げる。

ユリは基本パターン。跳び込みはしゃがみ大パンチで返す。

舞は共通パターンとほぼ同じ。立ち小パンチを連打していればよいのだが、画面端でなくてもよい。

vs.五郎

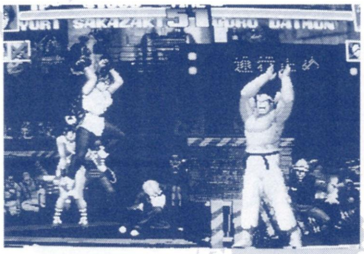
キングは離れた間合いで小のダブルストライクを出しているだけでよい。近づかれたら共通パターンに変えよう。

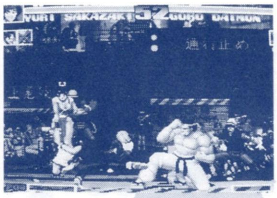
ユリは小の雷煌拳を出しているだけでよい。確実ではないが、大足払いをガードさせてから飛び込んで連続技を当てることもできる。

舞は大のムササビの舞を出しているだけでよい。



↑どんどん当たりにきてくれる。


↑地雷震を出してくれたらラッキー。

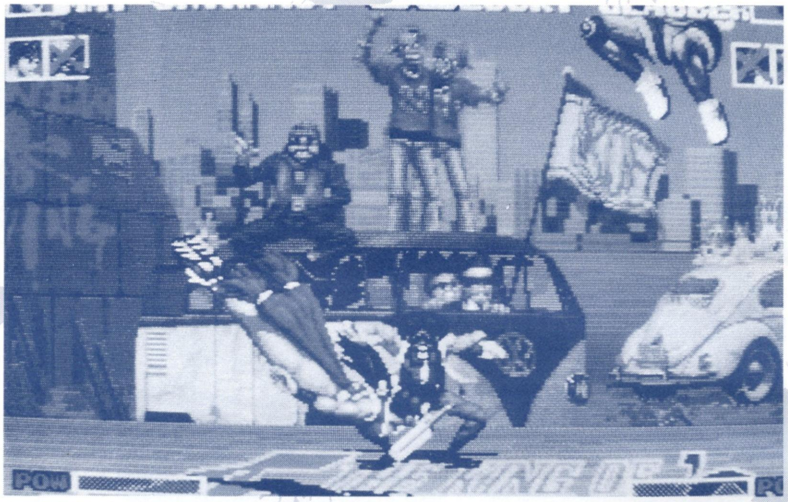

↑大足払いをガードさせてから跳び込む。

アメリカチーム

vs.ヘビィ・D!
3人とも共通パターンでよい。キングとユリは小足払い、舞はしゃがみ小パンチを使おう。跳び込まれたときもそのまま技を連打していれば、ヘビィの攻撃は当たらないぞ。

vs.ラッキー
キングは離れた間合いでベノムストライクを出し、跳び込んできたところに立ち大キックの先のほうを当てる。
舞は小のムササビの舞でジャンプを誘う。垂直ジャンプのときは大足払い、跳び込んできたらしゃがみ大パンチを当てる。

vs.ブライアン
キングとユリは基本パターンでよい。跳び込みは小キックのときはガードして投げて、大キックのときはガードして小足払いを出す。
舞は大のムササビの舞を出しているだけでよい。

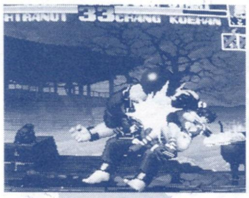

↑このときは少し前に出て大足払い。

韓国チーム

vs.キム
3人とも共通パターンでよい。キングとユリは跳び込みをしゃがみ大パンチで返し、舞は飛翔脚を立ちガードしたあと必殺忍蜂を出せば当たる。

vs.チャン
キングは小のトルネードキックを出して、ガードされたら少し待ってスライディングを出す。
ユリは少し離れてしゃがみ小パンチを連打し、跳び込みは大足払いで返す。
舞は離れた間合いで花蝶扇を出す。この花蝶扇の硬直が解けたらすぐに必殺忍蜂を出せば当たる。


↑花蝶扇で攻撃避けを誘って…、


↑「タァーッ」と突っ込んでいこう。

vs.チョイ
3人とも共通パターンでよい。キングとユリは小足払い、舞はしゃがみ小パンチを使う。
またキングは離れてベノムストライクを出し、跳んできたら大スラでもよい。

ブラジルチーム

vs.ハイデルン、クラーク
3人とも共通パターンでよい。ただ、クラークに跳び込まれても構わず小技を連打していて大丈夫である。

vs.ラルフ
キングは離れた間合いでベノムストライクを出し、跳び込んできたら立ち大キックの先のほうを当てる。近づかれたら共通パターンに変える。
舞は大のムササビの舞を出すだけ。ジャンプで跳び越えられたら大足払いを当てる。

イギリスチーム

vs.ユリ、舞
3人とも共通パターンでよい。CPU舞は体力が多いときは花蝶扇を出すことが多いので、跳び込んで連続技を狙うのもよい。

vs.キング
キングはまず跳び込みを待ち、ガードして投げる。そしたらジャンプ小パンチで跳び込み→小足払い連打→立ち小キック（近距離）→トラップショット。当たってもガードされても、またジャンプ小パンチから繰り返す。
このとき注意したいのが小足払い連打の数である。あまり多く出しすぎると立ち小キックが遠距離技になってしまい、キャンセルをかけてトラップショットを出せなくなってしまう。
舞は大のムササビの舞を出すだけ。しかし返されてしまうこともかなり多い。ベノムストライクのときに出すと、次のベノムストライクに当たってしまうことが多い。


↑小足払いを数発当てて…、


↑この近距離立ち小キックにつなぐ。

メキシコチーム

vs.リョウ
キングは少し離れた間合いから小のトルネードキックを出し、ガードされたらスライディングを出す。
ユリは画面端で立って待ち、歩いて近づいてきたらしゃがみガードをする。暫烈拳を出すことが多いので、ガードしたあと大足払いを当てる。
舞は少し離れた間合いで大の龍炎舞を先のほうが当たるように出す。たいてい虎煌拳を出そうとして燃えてくれるので、起き上がりにも同じことを繰り返す。


↑これぐらいの間合いで出そう。

vs.ロバート、タクマ
3人とも共通パターンでよい。タクマの起き上がりに跳び込めるのはキングだけである。



石像になんか、されてたまるか

ルガール・バーンシュタイン

ラスボスだけになかなか手強い。しかし基本さえわかってしまえば恐れることはない。

担当：KKY・いなりん

第一段階は問題ナシ

ルガールは普通上着を着たまま闘う。これがルガールの第一段階で、こちらが1本取るまではこの状態がずっと続くのである。

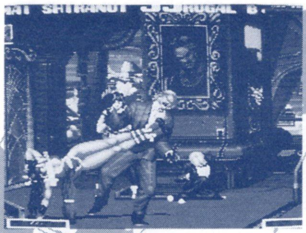
第一段階のルガールには致命的な弱点がある。それは**投げ技を持っていないのである。**よって、こちらの攻撃避けや投げハメを返すことができないのである。

それでは具体的な倒し方について、ほぼ全キャラで可能な2通りのパターンを書いていこう。

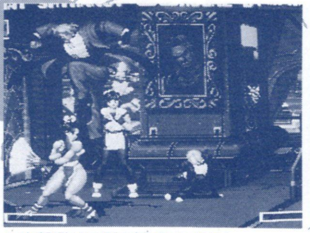
パターンその1

ラウンドが始まったら、まずバックダッシュなどで画面左端のそばまでいく。そばというのは、ルガールを1回投げて画面左端にもっていけるあたりである。

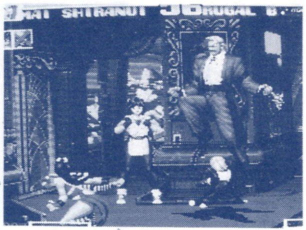
この位置までできたら、小足払いでルガールのジャンプを誘う。しかし確実にジャンプしてくるとは限らないので、



↑画面端に向かって投げよう。



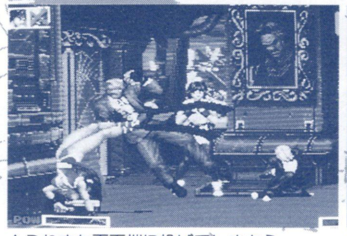
↑攻撃避けで跳び込みをかわし、



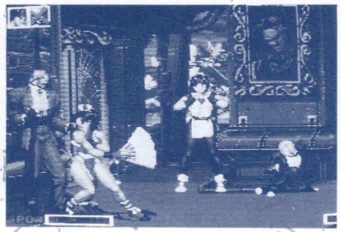
↑小足払いでジャンプを誘ったら、

小足払いは連打せずに1発出したらルガールの動きを見て、ジャンプしてこなかったら再び小足払いを出そう。

ルガールがジャンプしてきたときは、すぐに攻撃避けを出してジャンプ攻撃をスカす。そしてこちらの攻撃避けが解けると同時に、目の前にいるルガールを投げる。このとき



↑これまた画面端に投げてしまおう。



↑この攻撃避けはできるだけ遅く出す。

各キャラ別にレバーを入れる方向を変えて、ルガールを画面端に向かって投げよう。そしたら前ダッシュなどで近づいて、ルガールが起き上がる前に密着しよう。

そしてルガールが起き上がるギリギリまで待って、攻撃避けを出す。するとルガールは何か通常技を出すので、攻撃避けが解けたと同時に投げる。このときも、ルガールを画面に向かって投げよう。あとは画面端でこれを繰り返せばよい。

パターンその2

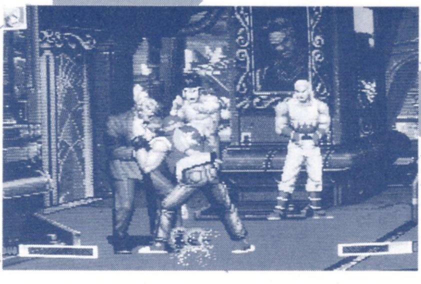
まずある程度の間合いまで離れる。一定の間合いまでルガールが歩いてきたら、ジャンプ大キックを登りで出しながら跳び込む。一定の間合いというのは、ジャンプの距離によってキャラ別に異なる。

さてジャンプ大キックであるが、この技はスカってもガードされてもよい。どちらにしても登りで出すということが大事である。

そしてルガールの目の前に着地したら投げる。あとはこれを繰り返せばよい。



↑登り大キックで跳び込んで、



↑着地と同時に投げる。

このパターンはキャラによってやりやすさの差がかなり大きい。

キャラ限定パターン

ふっとばし攻撃のリーチが長いキャラのみ可能なパターンを書いていこう。

まずラウンドが始まったと同時にふっとばし攻撃を当てる。ルガールが転んでいる間に近づいて、ルガールが起き上がったらすぐにふっとばし攻撃の先のほうを当てる。起き上がるときに技を置いておくと、ガードされてしまうことが多い。

あとはこれの繰り返し。ハイデルンがやりやすい。

ある程度こちらがリードしていてパターンが崩れてしまったときに、覚えておきたいことがある。

無理にもう一度パターンにはめようとして喰らってしまうよりは、しゃがみガードしてタイムオーバーまで待つのである。必殺技を何発かガードするので体力を削られるが、たいした量ではない。

第二段階、ここからが本番

こちらが1本を取るとルガールは上着を脱いで、遂に真の実力を出してくる。

全キャラ共通パターン

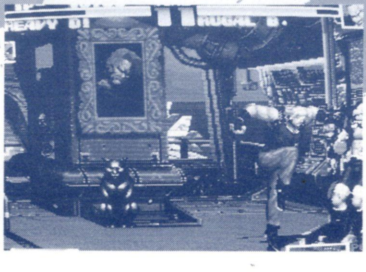
基本的には「待ち」のパターンである。飛び道具は攻撃避けでかわし、通常技はガードしてこちらの攻撃を当てるチャンスがくるまで耐える。

ただ、近い間合いで飛び道具を攻撃避けでかわすと、その硬直中にルガールが前ダッシュしてきて投げられてしまうことがある。こんなときは素直にガードしたほうがよいだろう。

ではこちらの攻撃はいつ当てればよいのだろうか?ひとつひとつ具体例を挙げて書いていこう。

近づいてきたところを投げる

レバーを後ろに入れっぱなしにして下がっていく。するとルガールは歩いて近づいてきたり、いきなり前ダッシュ



↑なんとかこのダッシュに反応してもらいたい。

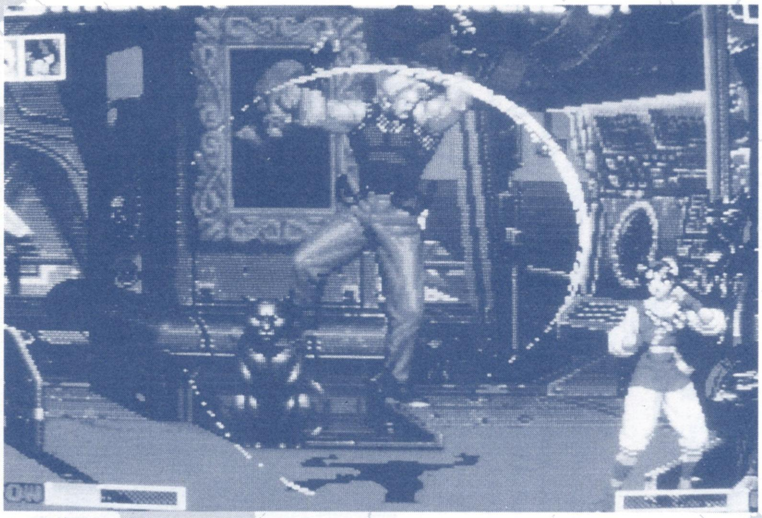
をしてくるときがある。
歩いて近づいてきたときは、こちらの投げの間合いに入ったところで投げる。いきなり前ダッシュがきたときは、反応して投げる（やや難）。
また遠間で飛び道具を攻撃避けでかわし続けているとたまにゴッドプレスを出してくることがある。これを投げてしまう。

ジェノサイドカッターのスキを攻める

たまにルガールは小技を数発空振りするときがある。そしてこのあとは、必ずといっていいほどジェノサイドカッターも空振りする。
この小技連打がきたらすばやくジェノサイドカッターが当たらない位置まで近づいてジェノサイドカッターをスカしてルガールが着地したところを投げてしまおう。投げるのが怖いなら大足払いなどリーチの長い技を当てる。
またルガールは跳び込みから通常技をキャンセルしてジェノサイドカッターを出してくることが多い。このジェノサイドカッターをガードしたあとに、キャラによってはリーチが長い技を当てることができる（ラッキーの立ち大キックなど）。

前ダッシュに小技連打を当てる

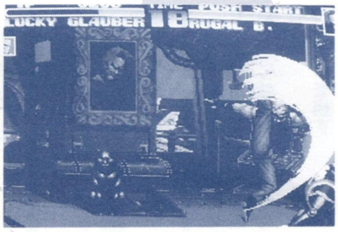
ルガールはこちらがしゃがんでいると、前ダッシュから投げを狙ってくることが多い。この前ダッシュを誘って、その着地点に小足払いなどを連続で入れる。
小足払いから必殺技につなげることができるキャラ（キム、紅丸など）にお薦めである。



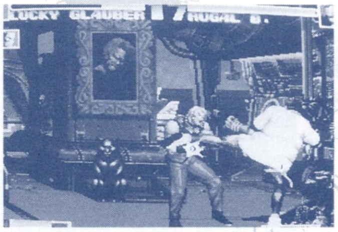
↑この位置なら当たらない。

パワーを溜めているところを攻める

ルガールはパワーを溜め始めると､気力ゲージがMAXになるまで反応が鈍くなる。ルガールがゲージ0の状態から溜め始めたときは、前ダッシュで近づいて投げよう。一度投げたあとは挑発をしてゲージを減らして、次のパワー溜めをまたゲージ0から始まるようにしておこう。
またこちらがパワーを溜めると､ルガールもつられて気力を溜めることがある。確実ではないがこれで誘うことができる（キャラによって差があるが）。



↑ジェノサイドカッターをガードしたら、



↑立ち大キックだ。大足払いでも可。



↑パワーを溜め始めたら､急いで投げにいこう。

もっと楽なキャラもいるぞ

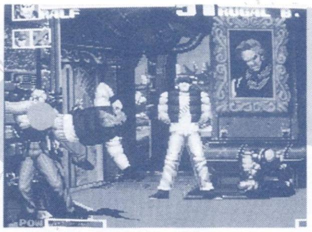
今まで書いてきた共通パターンより、楽なパターンがあるキャラがいる。

ラルフとクラーク

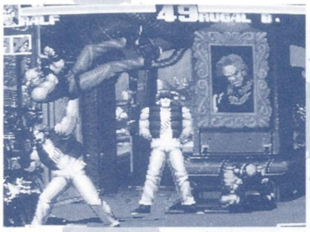
この二人のパターンは、まず共通パターンを使ってルガールを画面端に投げる。そしてルガールに密着して、起き上がるところに立ち大キックを出しておいてガードさせる。
ガードさせたらレバーを入れてDボタンを連打しておくと、ルガールを投げることができる。しかも画面端に向かって投げるので、あとはこれを繰り返すだけでよい。

不知火舞

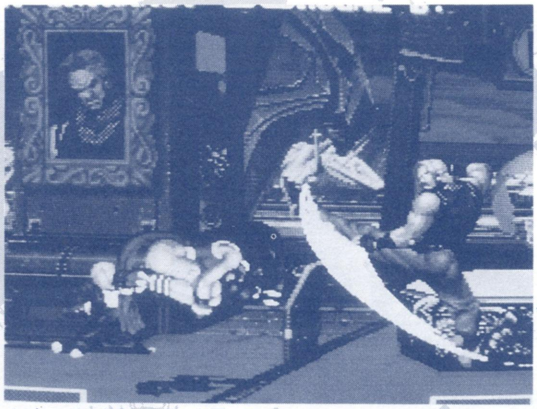
ラウンドが始まったら、いきなり小のムササビの舞を出す。するとルガールはこれに反応して、ジェノサイドカッターを空振りする。こちらはムササビの舞が着地したらすぐに必殺忍蜂を出せば、ジェノサイドカッターのスキに当てることができる。
そのほかにムササビの舞が終わったあとに、大足払いや投げを入れることができる。やりやすいものを選ぼう。一度転ばせたあとも、ルガールの起き上がるときにこのパターンを繰り返すだけでよい。



↑立ち大キックをガードさせてから、



↑投げることができる。



↑ジェノサイドカッターを誘って、



↑「たあーっ」と当たる。

K.O.F.とはこんなゲームだ!

対戦基礎



このゲーム特有のシステムを中心に、やや大道芸的なことも含えて解説していこう。

担当：C・LAN

まずこの4ページで、システムに関することを深く掘り下げてみよう。対戦基礎と銘打ってはいるが、実質上このゲームの特性の解説に近い。CPU戦に応用できるものもあるので一通り目を通してほしい。

順番決め エースをどこにおくかがポイント

ゲームをスタートしてまず初めに行うのがこれだ。シングル設定の台もあるが、やっぱりこのゲームといえば3vs3の団体戦である。

まず言えることは「順番はどう決めても総戦力は同じ」ということだ。が、勝てれば体力が増えるワケだし、強いキャラ、得意なキャラで緒戦に勝つというのは重要なこと。

そこで一つの方法としては、相手のキャラを見て、有利なキャラをぶつけるというものが考えられる。これ以外に…、

ここで3人のキャラを、

・エース
・中堅
・お荷物

の3タイプに分ける。同じチームでも、プレイヤーによってどのキャラがエースでどのキャラがお荷物か、ということは変わってくるだろう。

順番決めには大きく分けて次の3つがある。

〈先行逃げ切り型〉
エース→中堅→お荷物

キャラを強い順番にもってきて、勢いで勝ち進んでしまおうという方法。勢いに乗ればかなり強いが、エースがあっさり負けてしまったりすると悲惨。お荷物はほとんどいないもんと考えている。

〈巻き返し型〉
お荷物→中堅→エース

お荷物はとにかく相手の体力を奪えればそれでよく、フルゲージまで回復されなければ御の字。おいしいものは後にとっておくタイプの人が好む。

〈バランス型〉
中堅→お荷物→エース
巻き返し型の派生系とも言える型

まぁ順番決めってのは結局どう決めても同じなので、こういうのは好みの問題だ。自分の性格と相談して決めていこう。



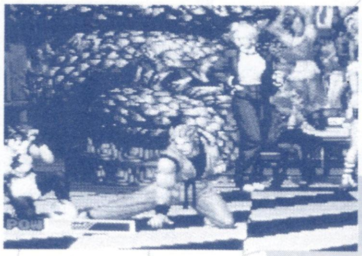
→キャラの順番は人それぞれ。君の判断しだいだ。

攻撃避け 見たら投げる!!来たらスカす!

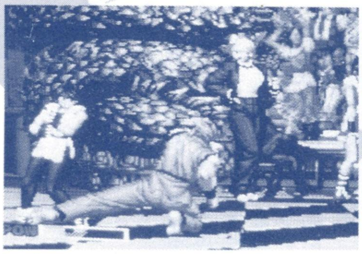
A+Bの操作で出すことのできる攻撃避け。これを絡めた攻防にはどんなものがあるか?

①リズムを崩す

飛び道具や突進技を用いてのカタメ…いわゆるラッシュ攻撃に対して使い、相手のペースを乱す。ガードされることを前提に出す技がスカってしまい、アレ?てな感じでとまどっているところを、投げるなり小技で攻撃するなりしよう。反撃のチャンスだ。



→うわーちょっとやめて〜という状況打破に…。



→避け〜る。相手のリズムを崩すのだ。

②対空に使う

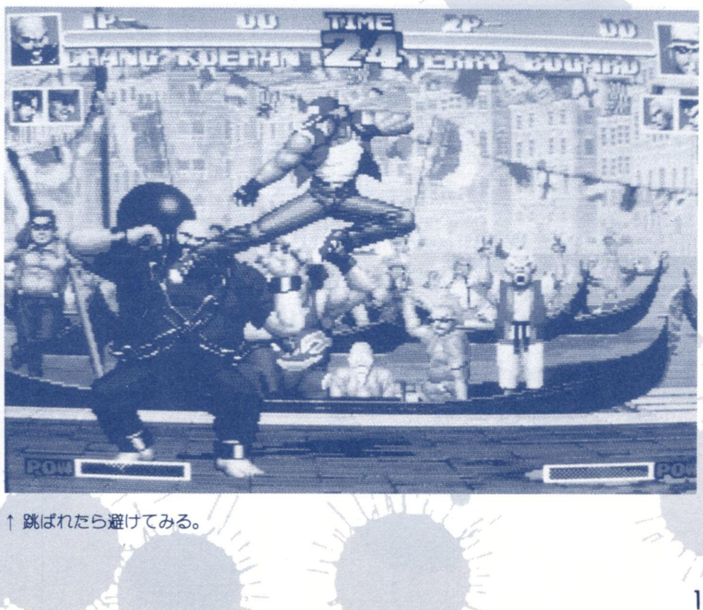
跳ばれたときに使う。相手がそれを予期していれば当然投げられてしまうが、多用しなければ十分効果はあるぞ。さらに早めに避けておけば投げ勝てる場合もあるぞ。ただしキムや紅丸など小足払いの強いキャラに使うのはちょっと無謀かも。

③コマンド投げにつなぐ

五郎やクラークのような間合いの広い投げ技を持っているキャラで、こちらの攻めの

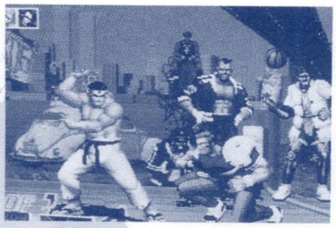


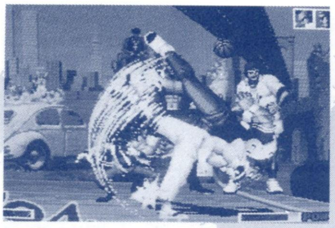
↑こんな状況になったらチャーンス。投げろい。



↑跳ばれたら避けてみる。

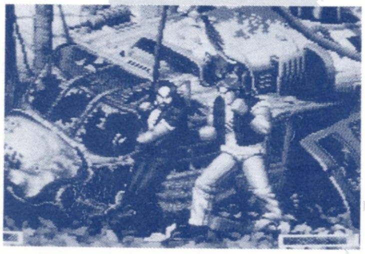
最中や起き上がりなどに避けてコマンド投げを行う。上へ行かれたりするとヤバイ状況になるが、予期していないとなかなか対応できないものだ。


↑攻めているときに自ら避け…


↑吸う!!ゴローちゃんの有効戦法。

④無敵技につなぐ

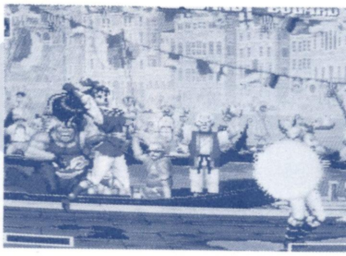
攻撃避けを突然使われると足払いなどを出したくなるもの。そこで攻撃避けから無敵（超）必殺技につなげてカウンターを決めてやろう。


→ちょっとここでワザと避けちゃったりして…


→ほんでもってこんなの出してみちゃったりしてね。ウヒヒ。

⑤飛び道具ダッシュ投げ

アテナ、ケンスウ用。飛び道具を撃ったら攻撃避けを予測して前ダッシュして投げてしまうというもの。CPUにも使える。


→飛び道具を避けてくれることを読んでダッシュ。


→そして投げる。CPUに超有効。あ、これって避けの使い方じゃないね。

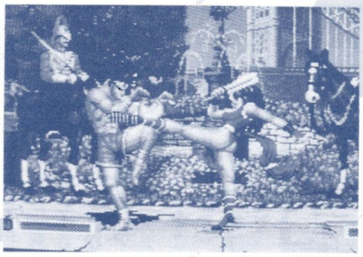
攻撃避けのおかげで、飛び道具があるからといって必ずしも強いとは限らない（⑤は除く）のがこのゲームの特徴。飛び道具の硬直も長くなってるし…。いずれにせよ、攻撃避けはK.O.F.の対戦では重要な位置を占めるものの一つだ。

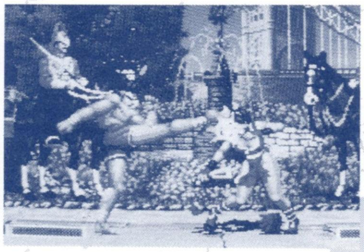
スルーアタック使わないほうがいいかも

今まで餓狼シリーズでは「避け攻撃」と呼ばれたもので、非常に利用価値の高かった技。

今回は
①Bでも出る
②減らない
③倒れない
といった変化があり、ほとんど使う機会のないものになってしまった。CPU戦での稼ぎプレイならともかく、対戦では大した効果は期待できない。

一応スルーアタックキャンセルの必殺技が連続でつながるものもあるが、基本的には使わない。


→ガードしたらすぐにレバー前＋AorB連打。東ならBがいいね。


→すると…おお、伝説のスウェーキックが…けどK.O.F.では…。

さらに出しにくくなっており、対空に用いるのはやめたほうがいいだろう。最も楽な出し方はガード後、レバー前＋AorB連打だ。

なんか欠点ばかりで書き連ねてきたが、K.O.F.マニアは使いまくって自己満足に浸ろう（フォローになってない）。

ふっとばし攻撃使うか否かがが悩みどころ



↑とりあえず寝かすことができるのが大きい。

地上での純性ふっとばし攻撃は、ケンスウ、リョウあたりが長くて使える。

ジャンプふっとばしのほうは、実質上大キックと同じものであるため、チャンやアテナなど連続技の弱いキャラはメインに使っていくことになる。連続技の強力なキャラでも、間合いが遠かったり、また昇り攻撃を対空に使う場合もこれを用いるといいだろう。

なお、しゃがんだ相手にジャンプC＋Dを当てても倒れないことを覚えておこう。

ダッシュ ベノム地獄かスクリューボディか…

前後のダッシュを使った、有効な戦法をここでは紹介しよう。

〈その1　ダッシュ必殺技〉

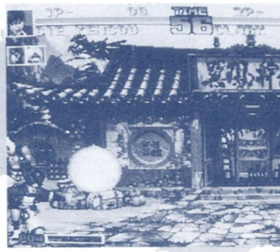
フェニックスアローや飛燕龍神脚など、空中で出せる必殺技がこのゲームにはいくつかがある。これらはすべて、ダッシュ中（前後とも）にも出

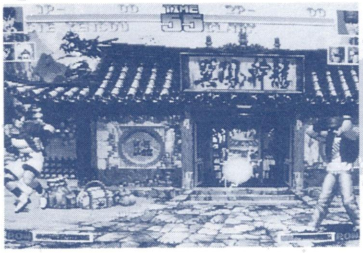

↑バックダッシュ虎煌拳。たま〜に使うと効果的。


→とにかく使えて異様なダッシュスクリューボディ。

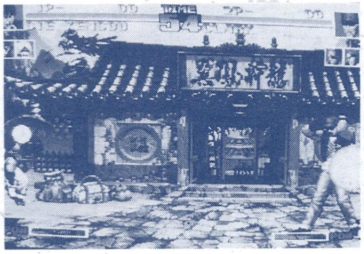

→小足連打から…。

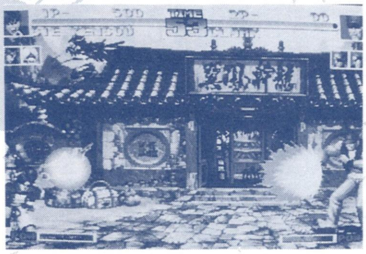
すことができる。
中でも最も使えるのがブライアンのスクリューボディプレス。超高速で真横にかっ飛んでいき、6~8発くらいヒットする（4発目以降のダメージはほとんどないが）。ここから大パンチにつなぐこともできるし、出すタイミングによっては山なりの軌道になり、飛び道具を超えつつ当てることもできる。
空中虎煌拳もそこそこ使える。小足払いの連打から、突然バックダッシュして出す。
龍神脚はフェイントとして使い、着地後ビルトアッパーを出してみたり…（バクチだが）。
アテナはフェニックスアローを大足払い代わりに使える


→飛び道具を小でまず出し…、


→すぐさまダッシュ（前後どちらでも可）。

（間合いに注意）。
その2　飛び道具連射
本来飛び道具は画面上に1発しか出すことができないが、ダッシュを使うことでこの条件を無効化することが可能だ。まずやり方は至って簡単。

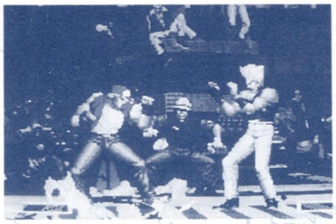

→着地したらすぐにコマンド入力。まだ1発目が画面内にあるうちにモーションに入れば成功。

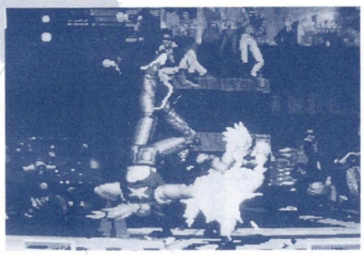

→連射モード完了。こうなったら大で出してもいい。

相手との間合いを離して飛び道具を小で撃つ。硬直が解けたら前後どちらかにダッシュ。ダッシュが終わって、まだ画面内に飛び道具があるうちにコマンドを入力すればアラ不思議。その後ボンボン飛び道具を撃ち続けることができるのだ。
ただし、一瞬でも飛び道具が存在しない状態を作ってしまうとリセットされてしまう。
つまりこれを逆にやられた場合、A+Bで避けながら少しずつ間合いをつめ、飛び道具をガードすればいいのである。
この飛び道具連射モードが使えるキャラは、キング、アテナ、ケンスウの3人。ラッキー（前ダッシュからやること）は凄そうに見えるので一応のハッタリにはなる（実は簡単に跳ばれてしまう）。

パワーゲージ ためつつためろ!

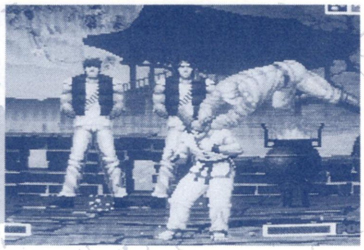
パワー型のキャラほど有効かつ必要なパワーゲージ。五郎、チャン、ヘビィ・D!などでは必須のものだが、ここ


↑ハッ！とためて…


→ライジングタコゥ!と当てる。京やリョウなどでもいいかも。

ではちょっと変わった使い方を紹介しよう。
〈テリー編〉
ズバリ言ってしまえばゲージをためて、ライジングのためをゴマ化すのである。
中間距離で、相手が跳び込むスキをうかがっているようなときに、レバーを下に入れつつABC。テリーは立ち上がってパワーをためるので、うっかり跳んできてくれることがあるぞ。
ハイデルン編
ハイデルンのパワーだめはしゃがみ込んで行う。これを利用してファイナルブリンガーのためをゴマ化す。けどネックローリングやムーンスラ

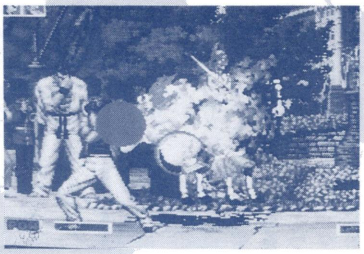

→ヌヌヌヌフシュア～としゃがんでためる教官。このときレバーは↓。


→一応無敵時間があるので使えるかも。

ッシャーが下ためなので実は意味がないっぽい。バカバカしいが意表をつくにはいいかもしれない。
以上、パワーだめのくだらない使い方講座、終わり。

ガードキャンセル 削り技には即反撃せよ!!

このゲームには、実はガードキャンセルが存在する。そのやり方は…
「必殺技での連続削りの5回目以降にコマンド入力する」

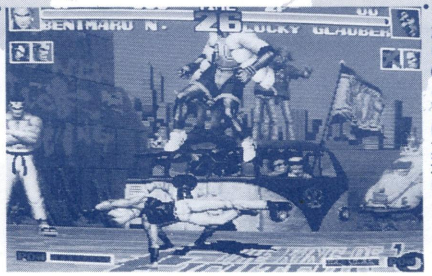

→連続ガードになる技をガードしたらレバとボタンガチャで…


→5回目のガードをキャンセルできるぞ。

だ。そう難しく考えなくてもいい。連続して削られる超裂破弾や超必殺忍蜂、鉄球大回転などをガードしたら、レバーガチャガチャのボタン連打で、5回ガードした後に必殺技を出すことができる。必殺技であればどんなものでも出るが、それなりに強い技でなくてはならないので、リョウや京のように同じボタンで複数種の必殺技を持つキャラは、出したい技のコマンドを細めに何回も入力を繰り返すような感じで行おう。

同時押し 必殺技をキャンセルしよう

真空片手駒と鉄球大回転…この2つの技のみ、4つボタンを同時押しすることですぐにやめることができる。
同時押しといっても4つをポンと押すのではなく、A・B・C・Dのボタンすべてが押された状態になればよい。ゆっくり押しても大丈夫だ。
これは知っているのと知らないのとでは大違い。


→しんくう…しまっティアー!と思っても、



→4つボタン同時押しでキャンセルできる。

真空片手駒は最後に対空になる部分があるので跳ばれても返せるし、鉄球ももともと出ている時間が非常に長いので重宝する（ガードキャンセル防止にもいいし）。これで安心してこれらの技を使えるであろう。



↑ブーデーのこれもキャンセル可。こいつはうれしい。

残念ながらこれ以外の技についてはできない。

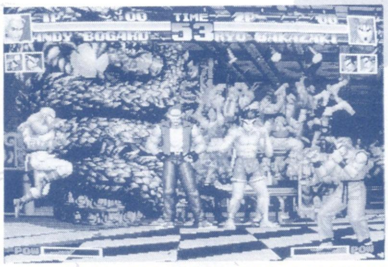
大ジャンプ 意図的に使えたら強いが…

ときおり起こってしまうのがこれ。普通に跳び込んだつもりが、相手をはるか跳び越してしまったという経験はないだろうか。

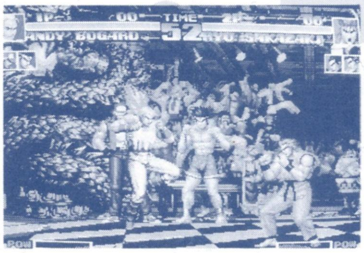
この大ジャンプ、滞空時間は普通のジャンプと同じなので、もし自在に使えれば、遠距離から飛び道具をみて跳んだりでき、非常に使えそうだが、ハッキリしたやり方はわかっていない。

比較的出やすいのが、斜め上に2回連続でレバーを入れる方法。ダッシュのつもりで「↗」または「↖」にコンコンと素早く2回入れればけっこう出てくれる。

自由に出せれば、先ほどの飛び道具連射モードに絶大な威力を発揮しそうではあるのだが…。



→この位置から跳ぶぞ。



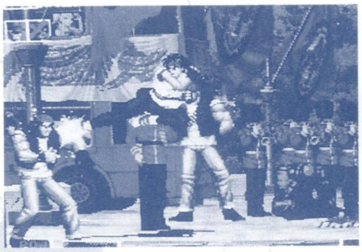
→これが普通のジャンプ。



→んでこれが大ジャンプ。この差は歴然。



↑たとえばこのぐらいの状態でレバーをガード方向に入れても…



→喰らってしまう。ガードに移行するまでに時間がかかるため。

ガード ガードは早めに行え！

K.O.F.ではガード時間が短めに設定されている。そのかわり、くらいのけぞり時間が長く、連続技になるコンビネーションでもガードでは連続にならない。

また、レバーを入力してからガードに移行するまでの時間が長いのも特徴だ。例えば相手の足払いを目で判断したようなとき、足払いが届く前にガードしてもくらってしまうときがあるということ。

連続技も、技と技の間にきちんとノーマルの立ちポーズが表示されているものがある。だがガードをずっとしていてもくらってしまう。それは今述べた理由のためである。

ガードは早め早めを心掛けていこう（とはいえこれはどうしようもないが）。

地上めくり 倒れた相手を通り抜け…

攻撃避けをしている相手に重なって小足払いを連打しているときなど、相手と背中合わせになるような形で小足払いが入っても間合いが離れず（むしろ引き寄せる）、その後お互い向き直って小足払いが密着状態から入り続ける、という現象に出会ったことがないだろうか？

これが地上めくり（かってに命名）で、何とこれを意図的に狙える方法があるのだ。

その方法は実に簡単。ある特定の必殺技を当てた後、倒れた相手を歩いて通り越してしまうことができる。その通り越す寸前で（ほぼ重なった状態で）小足払いを連打すれば地上めくりの完成だ。

もちろん無敵技や投げをくらってしまうことはあるものの、少なくとも投げは、小足連打が勝つ場合が多い（連射スピード重要）。

さてここまで引っ張ったはいいが「特定の必殺技」というのは実は少ない。

龍虎乱舞（系）

乱舞系の超必殺技はロ・クレイジーを除いてすべて可能。そもそも乱舞はかなりバクチ性が高いものなので（リョウ、キング以外）実用性は低い。

ラッキービジョン

端にいる相手にラッキービジョンを近くから出すとちょうど相手キャラに半分重なる。ここで小足払いを出すと地上めくりになる。ほとんどお笑い技っぽい。

飛翔脚

これだよこれ！飛翔脚を当てたら1回前ダッシュし、歩いて重なったら小足払いを連打する。めくりになるかならないかは神のみぞ知る、的な位置でやるのがコツだ。

飛翔脚の後、前ダッシュしてタイミングよく大半月斬でめくることもできる（難度激高）。



→飛翔脚で倒したら急いで近寄って…



→おやまぁ。通り抜けてしまったぞ。もうおわかりだね。

とまぁ、対戦基礎というよりは驚異現象的な色あいが強くなってしまったが、実戦でも必ず役に立つので即投入してくれ。



↑強い強いムーンスラッシャー。相撃ち大歓迎。

シングル・モードの覇者は上官ハイデルン

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94の頂点に立ったのは軍人チームのボス、ハイデルンだ。クロスカッターからのムーンスラッシャーやネックローリングで非常に安定した闘いができるのが強み。

守りが固いので相手キャラの動きに応じて行動できる。表を見ても分かるように不利となる（4以下がつく）相手がいない。文句なしの最強キャラと言えるだろう。

2位はキム・カッファン。小キックで跳び込んでからの小足払い連打→飛燕斬や飛翔脚で猛烈に攻め込んでいく攻撃型キャラ。飛燕斬は対空としてもバッチリ使える。

ただハイデルンと違って自分から跳び混むタイプなので、対空のしっかりした相手には有利は望めない。その点でハイデルンに水をあけられてしまったようだ。

3位は同点でテリー、アンディ、リョウが並んだ。

テリーはパワーウェーブからのバーン、クラックによる固めが健在。それに加えてライジングタックルもタメ時間が短くなったことで利用価値が上昇した。しかし大足→パワーがうかつに使えなくなったのは少々痛いか。

アンディ大躍進の秘密は空破弾と斬影拳の性質向上にある。空破弾はスキが少なく、反撃を受けにくい。めくり空破弾も対戦相手にとってはイヤなものだ。

小斬影拳は当たっても倒れないため、連続して攻撃を決めやすくなった。またしゃがみ大パンチからの斬影拳も有効なコンビネーションだ。

同じく3位のリョウ。小飛燕疾風脚→小足払い連打→（大足払い→）小飛燕…の繰り返しだけでもかなり闘える。

さらに空中虎煌拳や虎砲があるので防御も完璧だ。虎砲が覇王翔吼拳になりやすいことに注意すれば、ほとんどのキャラに対して互角以上の試合ができるだろう。

6位は二階堂紅丸。小足払い連打からの居合い蹴りがメインの戦法となるので、その点ではキムとよく似ていると言える。

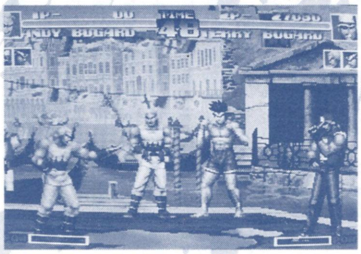
ただキムと違って対空技がしっかりしていないので、猛烈に攻め込んで(跳び込んで)くる相手には弱い。

7位はキング。今まではキングといえばベノムだったがK.O.Fではトラップショットとトルネードキックの強さが目立つ。両技とも判定、威力がハンパじゃなく強い。

強烈な連続攻撃や体力が少なくなってからのイリュージョンダンス連発もインチキくさいほど強い。

8位はタクマ・サカザキ。やはりリョウと同じように小飛燕からの連係が攻めの主体となってくる。

対空技もしゃがみ大パンチが非常に高性能なので問題ないだろう。対空が劣るかわりというわけではないが、大飛燕からの連続技は強烈。


↑兄弟仲良く同点3位だ。

もうひとりの同点8位のシイ・ケンスウ。飛び道具の超球弾は非常に拳が小さく、超球弾をダッシュや小龍連牙で追いかけていくのが基本。

背が低いわりに吹っ飛ばし攻撃や大足払いはリーチが長いので、それらの技にキャンセルをかけて超球弾で相手を固めよう。



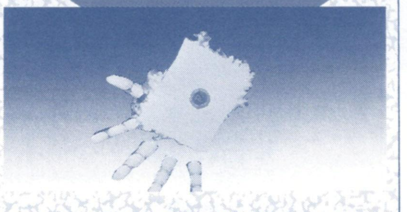
↑超球弾を撃ったら追いかけてラッシュ。



↑発狂乱舞モード突入。もう手が出せない。

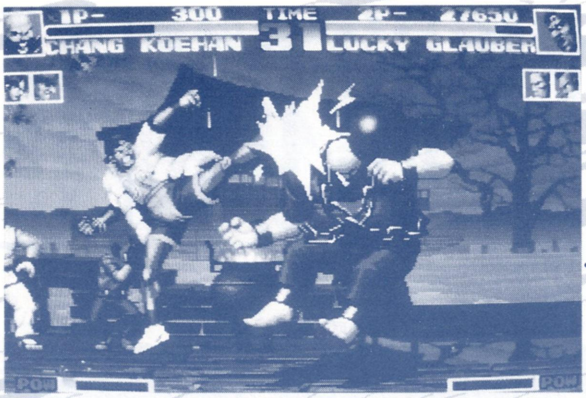
究極のダイヤグラム、ここに見参!!

デラックス・ダイヤグラム・アルファ



ついに完成の24人版ダイヤグラム&チーム別ダイヤグラム。気になるボクとアノ人の相性は…。

担当：ぴぐ



↑サイクロンブレイクも奇襲として使えるゾ。

10位はチャン・コーハン。図体がデカく、動きもトロいが攻撃力がすさまじい。パワーマックス状態での鉄球粉砕撃や跳び込みC＋Dの威力は極悪。

またブーデー乱舞こと鉄球大暴走も無敵時間あり、攻撃判定強し、ガードされても反撃受けない、と意外と使える技だ。

11位はラッキー・グローバー。小デスバウンドからの大キックやラッキービジョンからの投げなど、いったん主導権を握ると変幻自在の攻撃ができる。しかし受けにまわってしまうと対空技がないので非常に脆い。

12位は草薙京。飛び道具、対空必殺技を備えたもっとも標準的なキャラだけに順位も中間付近で落ち着いてしまった。

しかし一撃で気絶させる連続技と威力のある大蛇薙を持っているので体力が少なくなっても逆転性を秘めている。

13位は東丈。ハリケーン連打で攻めたてるということはできなくなったが、タイガーキックが大幅に性能アップして使いやすくなった。

跳び込み攻撃も強く、跳び込みからの小足払い連打も相手にとっては厄介なもの。

14位はロバート・ガルシア。小飛燕疾風脚は使える技であることは間違いないが、小足払いが遅いため連続でたたみこみにくい。

その分だけリョウをひと回り弱くしたキャラという印象がある。龍牙はリョウよりも覇王翔吼拳になりにくいが。

15位のクラークと16位のラルフはさすがに順位、有利不利とする相手がよく似ている。

超必殺の違いや地上、空中での通常技の性能差で若干ポイントに違いは出ているが、基本的な攻め方は両者とも同じようなもの。

特に地上での立ち大キックや大足払い、ジャンプ攻撃の強さが目立つ。しかし対空技が充実していないので、常に攻める立場をキープしておきたい。



↑足払いが遅い～っ。でも龍牙は出るよ。

17位は同点でチンとブライアンが並んでいる。

チンは跳び込みからの連続技が強い。一度ジャンプ大パンチが入ってしまえば気絶させることができるほどの破壊力を持っている。しかしジャンプがあまりにも緩やか過ぎるために、しっかりとした対空のある相手に対してはなす術がない。

ブライアン・バトラーはスクリューボディプレスの使い方が鍵となる。めくりを狙ったりダッシュから出したりして連続技につなげることができればかなりのダメージを与えられる。

しかしひとつひとつの動作が遅いので素早い攻撃をしてくる相手には弱い。

19位はヘビィ・D！ 跳び込みからの小パンチ連打や立ち大パンチ、大足払いの二択攻撃でおさえこめれば勝機は見える。

問題は使える必殺技と対空技がないということ。

20位はチョイ・ボンゲ。なんといってもめくりからの連続攻撃が、ガードもしにくく非常に有効。起き上がりに強力な対空技を持っていない相手には気がねなく跳び込んでいける。

回転飛猿斬からのネチっこい攻めと組み合わせて使っていこう。

21位は大門五郎。パワー全開時の攻撃力は凄絶だが、攻めたてられると反撃するのが難しい。

しかし必殺技の投げを使いこなせれば、ある程度の相性をひっくり返すことも不可能ではない。

22位は麻宮アテナ。手数も多く、攻撃を当てる回数は多いが、いかんせん攻撃力がなさすぎる。

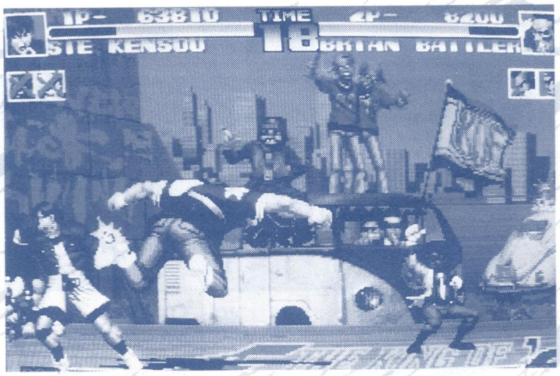
ひたすらペチペチと攻撃を与え続ける忍耐力が要求されるキャラだ。

23位は不知火舞。花蝶扇のスキが大きいため乱発できないことと龍炎舞が対空として使えないことで非常に扱いづらいキャラになってしまった。

超必殺忍蜂が連続技として使えるのがせめてもの救いだろうか。

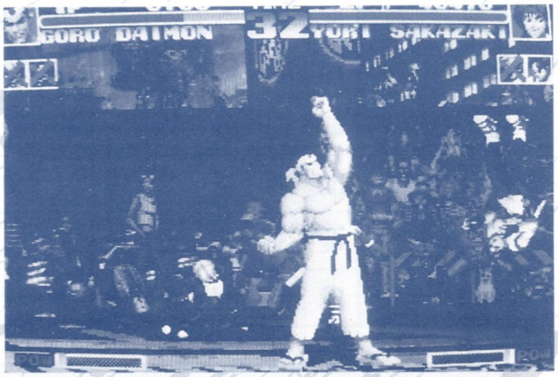
そして最下位はユリ・サカザキ。使える必殺技を持っていないのが敗因。しかも通常技に威力がないのも大きい。

いちおう一発で気絶させられる連続技があるので、機会があればどんどん狙っていこう。



↑ウリャ～、ダッシュスクリューじゃ～っ。


↑気絶させればゆっくりと超必殺狙えるんだけどなぁ。



↑地獄極楽落としはもうやみつき。

チーム別では餓狼チームがV!!

チームごとのダイヤグラムで見てみると、やはり捨てゴマのキャラがいないチームが強い。

餓狼チームは全体的にバランスのとれた者が集まっている。

悪くても一人一殺を取れるので、どのチームに対しても互角以上に闘える。ただひとりハイデルンだけが壁となってたちふさがるだろう。

龍虎チームは、みな小飛燕疾風脚からのコンビネーションで攻めることができる。

通常技などで微妙に違いはするが、3人ともに安定した強さを期待できるだろう。

怒チームはハイデルンが超エース。ラルフとクラークも平均程度の実力の持ち主だ。

ただ部下のふたりは相性の悪い相手に対しては徹底的に弱いのが不安のタネ。

キムチームは主砲キムの働きがチームの勝敗を決するだろう。

意外とあなどれないのが10位のチャン。チョイも使い込むごとに強くなっていくぞ。

主人公チームは鍵を握るのは実は五郎。京と紅丸は安定した闘いができるので、ある程度の勝ち星を計算できる。

五郎の破壊力がどれだけ相手の計算を狂わせるかにかかっているぞ。

スポーツチームは相手を圧倒する力があるので、ツボにはまれば他を寄せつけない闘いができる。

その半面、非常にモロい部分も併せ持っているのでこの程度の順位にあまんじることになってしまった。

サイコソルジャーチームはケンスウの頑張りは評価すべきだが、チンとアテナがいまいち頼りにならない。

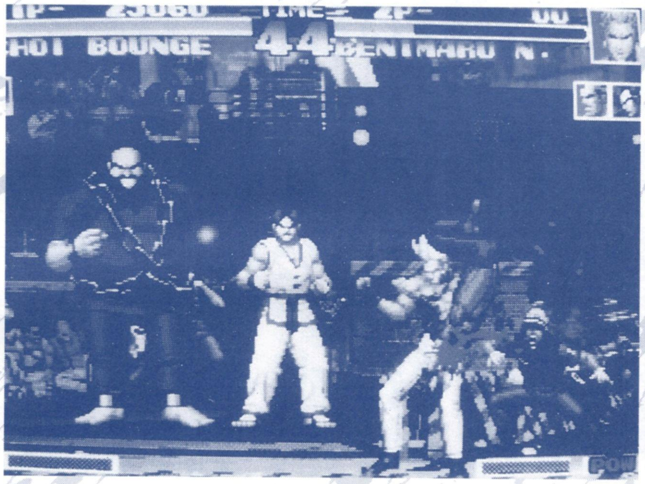
チンもケンスウも強いイメージはあるが相性の面から考えるとこの位置が妥当と言ったところか。

女性格闘家チームは本当にキングのワンマン（？）チーム。キングひとりで最低ふたりは倒したい。

あとは超必殺忍蜂とユリの気絶級連続技に期待がかかる。



↓巨大な壁ハイデルン。3人がかりで倒せ。

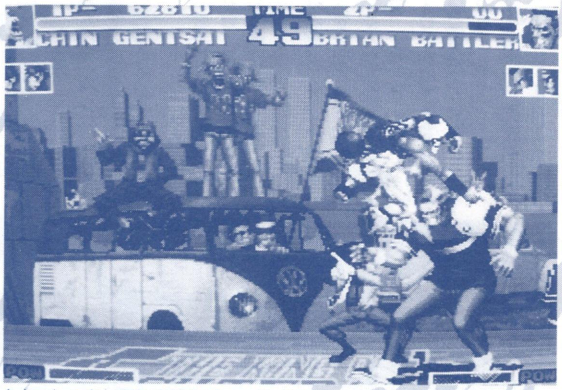


↓めくりからの連続攻撃を決めろ。

チームダイヤグラム

	餓狼	龍虎	怒	キム	主人公	スポーツ	サイコソルジャー	女性格闘家	合計
餓狼		46	48	50	50	54	48	51	347（＋32）
龍虎	44		41	45	47	55	52	54	338（＋23）
怒	42	49		40	49	48	50	58	336（＋21）
キム	40	45	50		46	45	55	50	331（＋16）
主人公	40	43	41	44		42	52	51	313（－2）
スポーツ	36	35	42	45	48		40	51	297（－18）
サイコソルジャー	42	38	40	35	38	50		48	291（－24）
女性格闘家	39	36	32	40	39	39	42		267（－48）

※各マスの基準点は45pfs.です。また合計点の（　）内のプラスマイナスの基準は315pfs.です。



↑よっしゃあ、ワシの勝ちじゃ～（ん？）。

このチーム・ダイヤグラムはあくまでも個人別ダイヤグラムをもとにしているので、キャラを選ぶ順番によって相性は変わってくる。あるいはこいつをツブせば勝ちなんて組み合わせもあるので、ダイヤグラム通りにいくとは限らないぞ。いちおうの目安程度に考えておこう。

キャラ別ダイヤグラム

	ハイデルン	キム	テリー	アンディ	リョウ	紅丸	キング	ケンスウ	タクマ	チャン	ラッキー	京	東	ロバート	クラーク	ラルフ	チン	ブライアン	ヘビーD!	チョイ	五郎	アテナ	舞	ユリ	合計
ハイデルン		7	6	6	5	5	6	7	6	7	5	6	7	7	5	5	8	5	7	7	6	6	8	8	145(+30)
キム	3		4	7	5	6	4	7	7	8	6	5	5	5	7	8	8	7	6	5	7	7	5	8	140(+25)
テリー	4	6		5	5	6	5	5	5	5	6	5	5	6	7	6	6	7	5	7	7	6	6	6	131(+16)
アンディ	4	3	5		5	5	5	4	5	6	5	6	6	6	7	8	6	7	6	6	8	6	6	6	131(+16)
リョウ	5	5	5	5		5	5	6	6	5	6	5	6	4	5	5	6	6	7	7	6	7	7	7	131(+16)
紅丸	5	4	4	5	5		5	5	5	6	5	5	6	6	6	6	6	6	5	6	7	7	7	6	128(+13)
キング	4	6	5	5	5	5		5	6	5	4	5	5	6	5	4	6	6	6	7	7	8	6	6	127(+12)
ケンスウ	3	3	5	6	4	5	5		5	4	6	5	6	6	5	5	7	6	6	7	6	6	6	7	124(+9)
タクマ	4	3	5	5	4	5	4	5		4	6	5	5	4	5	6	6	7	7	6	7	7	7	7	124(+9)
チャン	3	2	5	4	5	4	5	6	6		5	5	5	6	7	7	5	4	6	5	5	8	7	7	122(+7)
ラッキー	5	4	4	5	4	5	6	4	4	5		5	4	5	7	6	6	6	5	7	6	5	6	6	120(+5)
京	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5		5	6	4	4	8	4	6	6	5	6	6	6	119(+4)
東	3	5	5	4	4	4	5	4	5	5	6	5		5	4	5	5	6	6	7	4	6	6	6	115(±0)
ロバート	3	5	4	4	6	4	4	4	6	4	5	4	5		4	4	5	5	6	6	6	6	6	7	113(−2)
クラーク	5	3	3	3	5	4	5	5	5	3	3	6	6	6		5	4	6	6	4	6	6	6	6	111(−4)
ラルフ	5	2	4	2	5	4	6	5	4	3	4	6	5	6	5		4	6	6	4	6	5	6	7	110(−5)
チン	2	2	4	4	4	4	4	3	4	5	4	2	5	5	6	6		6	7	4	4	6	7	6	104(−11)
ブライアン	5	3	3	3	4	4	4	4	3	6	4	6	4	5	4	4	4		4	6	7	5	6	6	104(−11)
ヘビーD!	3	4	5	4	3	5	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	3	6		6	6	5	6	7	103(−12)
チョイ	3	5	3	4	3	4	3	3	4	5	3	4	3	4	6	6	6	4	4		6	5	6	5	99(−16)
五郎	4	3	3	2	4	3	3	4	3	5	4	5	6	4	4	4	6	3	4	4		5	6	7	96(−19)
アテナ	4	3	4	4	3	3	2	4	3	2	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5		5	6	93(−22)
舞	2	5	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5		5	88(−27)
ユリ	2	2	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	5	3	4	5		82(−33)

※合計欄の(　)内のプラスマイナスは115pts.からの差を表しています。

K.O.F（キング オブ ファイターズ）の座はオレたちがいただくぜ

主人公チーム



圧倒的人気を誇る日本チーム。主人公のメンツにかけても負けられない。

担当：SCチームへへへ燃え太郎ぴぐ

日本チームはバランス型の京サマ、スピード型の紅丸、パワーバカ…いやパワー型のゴローちゃんと各種取り揃えている。

それぞれの特徴を生かして闘えば、他チームに比べて見劣りすることはないはずだ。

草薙 京

パワーウェーブに似た地を這う飛び道具、百八式・闇払いをいかにうまく使うかが勝敗を決することになる。

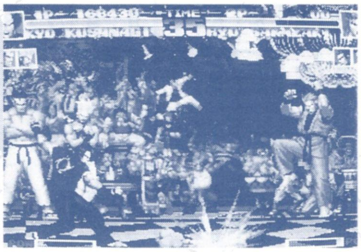
基本としてはやはりキャンセルから撃つか、端〜端よりやや近い間合いで跳び込ませるために撃つ。相手が跳んでくるようならもちろん鬼焼きで撃墜する。先読みされない限り攻撃を喰らうことはないだろう（相打ちはあるが）。

垂直ジャンプや攻撃避けを多用してくる相手に対しては大小を混ぜて使おう。闇払いは大と小で著しくスピードが違うので避け損なってくれることも少なくない。

また意外に使えるのが接近戦でもつれたときだ。出るのが非常に早いので、技の出かかりを潰されたりすることがなく、わりと気軽に出せる。

ただしいかに性能がいいと言えども欠点もある。硬直が長いのがその最たるもの。先読みされて跳び込まれたら、まずは反撃不可能と考えよう。

そうならないためには中距離（互いの地上攻撃の間合いよりわずかに離れた状態）での使用を控えることだ。



→まずは闇払いで跳ばせて、



→鬼焼きで落とす。基本だね。

跳び込みと通常技のコンビネーション

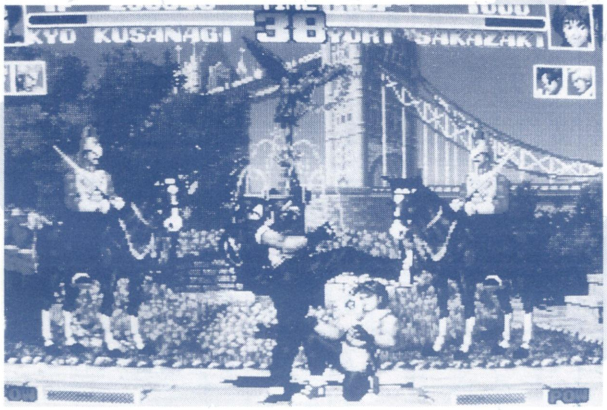
闇払い→鬼焼きで地道に体力を奪うのもいいが、跳び込みからの一連の連係も京サマの得意とするところだ。

なんといっても跳び込みからの「喰らえ3段」で確実に気絶させることができるので、跳び込むときは常に「喰らえ3段」を意識しておこう。

では跳び蹴りをガードされた場合。そこで威力を発揮するのが外式・轟斧だ。轟斧はしゃがみガードできないのが強み。跳び込んだらしゃがみ小パンチ、立ち小キック、小足払いをカツカツと当ててから、轟斧あるいは大足払いで攻めたてる。このとき大足払いの1段目にキャンセルをかけて闇払いを撃っておけば1段目と2段目の間に反撃される心配がない。

特に強力な対空技を持っていない相手に対しては情け容赦なく跳び込んでいこう。たまにスカシ投げでも加えてやれば効果テキメンだ。

また普段の地上戦でも轟斧は役に立つ。小足払いや普通の立ち大キックもリーチがあるので使いやすい。



↑いきなり轟斧。なかなか反応してガードできるものではない。



↑跳び込みから小足払いへとつなげて、



→キャンセルをかけておかないと反撃されることも。

逆に使ってはいけないのがしゃがみ大パンチ。これは地上の敵にほとんど当たらない。だが対空技としてはかなり信頼できる技だ。鬼焼きを出すのが苦手な人はこれを対空に使おう。

ちなみに裏百八式・大蛇薙は指に火がついた一瞬は上半身が無敵になるぞ。普通に出すときは炎の先端が当たるようにすればガードされても反撃されにくい。

二階堂紅丸

紅丸を使ううえで大切なのは、常に居合い蹴りを意識しておくということ。

相手が歩いてこようとしたところをシュッ、小足払いが当たったらキャンセルかけてシュッといつでも出せるようにしておこう。

居合い蹴りは横方向の判定が強いので、一方的につぶされることはほとんどない。タイミングさえ合えば飛燕疾風脚をはたき落とすことも可能だ。

小足払いから居合い蹴りを決めたら、もう一度居合い蹴りを出すか真空片手駒を出すかしてみよう。1発目の居合い蹴りを喰らったあとに動こうとしたところにこれらの技が当たるぞ。

足の速さとリーチの長さを活かせ

紅丸の地上での攻防は、前後にうろうろしながら居合い蹴りや立ち大キックで牽制するといった動きになるであろう。そういう中でもっとも注意しなければならないのが相手の跳び込み。

これといった対空技のない紅丸にとって頼りになるのは垂直ジャンプ大キックと相手の下をくぐることだ。下をくぐったあとは落下点を狙って小足払い連打→居合い蹴りにつなげる。



→居合い蹴りを当てた後に真空片手駒を出すと、



→結構引っかかってくれる。

ガンガン跳び込めぇ!!

紅丸は跳び込みの技はさほど強くないものの、着地してからの小足払い連打→居合い蹴りが非常に強力。

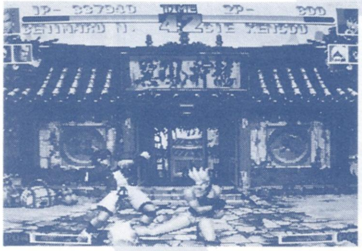
ジャンプ攻撃を高い打点でガードされても、小足払いを連打しておけば喰らい投げやガード投げを失敗したところへ小足払いを決められる。

また大キック、小キックともにめくりやすい技なので相手を一度転ばせたらめくりを狙って跳び込もう。跳び込みを攻撃避けで避けられてもかまわず小足払いを連打しておけば、投げや次の攻撃避けを失敗したときに喰らってくれるぞ。

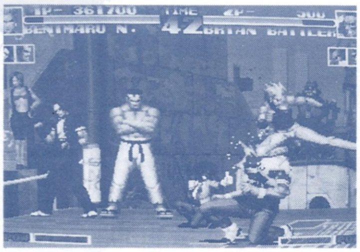
レバー下+Dのフライングドリルは空中で体勢を整えてから突っ込んでいくので、対空を出すタイミングを狂わせることができる。通常技対空しかないタクマや五郎に対して特に有効だ。



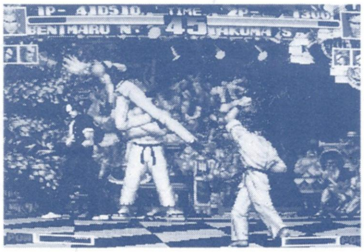
→跳ばれたら下をくぐって、



→小足払い連打ぁ～。最後に居合い蹴りを確実にね。



→紅丸の大キックは非常にめくりやすいぞ。



→フライングドリルでタイミングを狂わせてやろう。

大門五郎

他のキャラに比べると圧倒的に技を当てる機会が少ないゴローちゃん。その数少ない攻撃機会でより多くのダメージを与えるためにパワーをためてパワーアップしておこう。

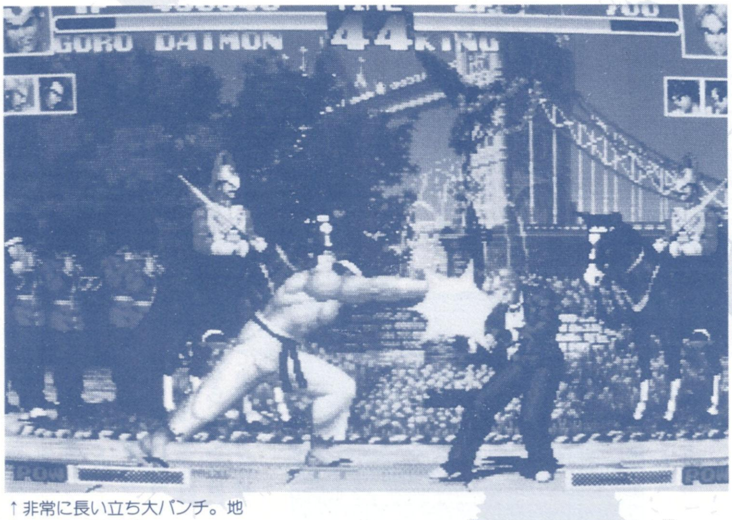
ゴローちゃんの技の中では立ち大パンチがリーチが長い。相打ちでもいっこうに構わないので中間距離では大パンチをメインに使っていこう。

それよりも近い距離ではふっとばし攻撃がスピードも威力もあってよい。

近距離なら連打のきくしゃがみ小パンチで追い払ってもいいが、間合いの広い投げを使おう。

つかみも含めると3種類の通常投げを持っているが、つかみになってしまうと与えるダメージが小さいのでDによる投げを多用したほうがいいだろう。

対空技としては遠距離なら立ち大キック、近距離ならしゃがみ大パンチがある。とはいえあまり当てにはしないほうがいいかも。



↑非常に長い立ち大パンチ。地上でのメイン技だ。

必殺技はどう使う?

地雷震も超受け身も奇襲の要素が強い。またどちらも大はモーションが遅過ぎるので小のほうを使っていこう。

地雷震は地上でフラフラする相手に対して使える。相手が飛び道具を撃とうとしたところを狙って出すこともできるぞ。

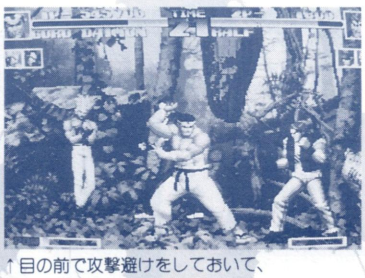
超受け身は上半身が無敵となるのでほとんどの飛び道具（地を這わないもの）をすり抜けて接近することができる。しかし足元のほうは判定が残るため足払いなどの技には弱い。

超必殺技の地獄極楽落としを含めたコマンド投げはいずれも間合いがおそろしく広い。そこで有効なのが相手の投げ間合いの外で攻撃避けを行い、その間にコマンド入力して吸い込んでしまおうという戦法。

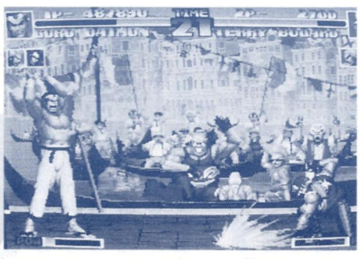
歩いて近付いてからいきなりの攻撃避けや相手を転ばせたときに近付いて攻撃避けなどで吸ってやろう。あまり多用すると逆に投げられてしまうので注意。



↑地獄極楽落としだ。通常技を出されても吸い込めるぞ。



↑目の前で攻撃避けをしておいて、



↑飛び道具に合わせよう。人は離れると飛び道具を撃ちたくなるもの。

実は人気チーム

スポーツチーム



外見で選ぶ軟派プレイヤーを尻目に、男くさいこのチームの実力は知る人ぞ知る！

担当：アディオスToshi

1キャラずつ、バランス、スピード、パワーを兼ね備えているアメリカチームは正直、外見はよくない。故にあまり使っている人はいなかったが、徐々にその実力に気づいてる人も多いはずだ。前から気づいてる人はもちろん、遅ればせながら気づいた人のためにも、このチームの力をフルに発揮できるアドバイスを贈ろう。

ヘビィ・D！

チーム一通常技の性能がいいのが、このヘビィ・D！。リーチは普通だが出るのが早く、何と言っても小技の連打が効く。さらに直接的な効果はないが、ダッシュがかなり速く隙が少ないのだ。

ヘビィ・Dの基本は常にこの速いダッシュを絡め、R・S・Dと通常技を中心に戦うといいだろう。



↑このダッシュは速い。さらにR・S・Dのモーションと同じ。

ダッシュで相手に近づいたなら、まずは大足払いとレバー入れ立ち大パンチとの2択だ。この場合大足払いは問題ないが、立ち大パンチは助走がながいので、距離を多少開ける必要がある。またあまりにも近づき過ぎた場合は、小技連打のほうが安全だ。





↑大足払いと…。

→レバー入れ立ち大パンチとの2択。距離に気をつけよう。

そしてその小技を喰らってくれていたら、そのままR・S・Dにつなげるのがベスト。上ガードしてるようなら大足払いで、下ガードならある程度離れるまで連打を続けて大パンチだ。とにかくどんな状況下でも2択をせまっていこう。

2つの必殺技は置くにかぎる

R・S・D以外にも、S・フラワーとB・アッパーがあるわけだが、この2つの必殺技は使い方が似ている。

特徴から言うとS・フラワーは出るのが遅く、硬直が短い。B・アッパーはその逆。そしてこれらの必殺技は攻め込むためのものではなく、置いておくためのものなのだ。

S・フラワーのほうは出た後の隙が少ないのだから、安全な状況で放ち、相手の出方をうかがう。跳んでくるならしゃがみ大パンチで落としたり、ガードしているようなら2択。またはダッシュからの投げやR・S・Dだ。



→S・フラワーは安全な状況で置いて、相手の出方を伺う。

B・アッパーは出るのが早いので、相手のダッシュや突進系の必殺技に、先読みのカウンターで合わせるような感覚で使おう。但し、相手の足払いが届くような距離ではダメだ。

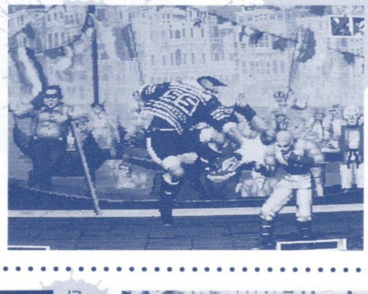


→B・アッパーは様子を見て、カウンターぎみに置いておく。

もちろんこれらは状況を見て、どちらが有効かということを考えて使い分けていくのが望ましい。

君に跳び込む勇気はあるか？

俺はない。少なくとも大攻撃（C+D含む）で、バンバン跳び込んでいこうとは思わない。あれほど出てる時間の短い攻撃では、死ぬほど上手くやらない限り無理なのである。つまりヘビィ・D！は地上戦を、前述したダッシュを絡めた戦法を中心に戦うしかないのだ。どうしても跳び込みたいのなら、喰らい投げに注意して小攻撃のみに絞るといいだろう。



→大攻撃の出てる時は本当に短い。小パンチのほうが安心。

ラッキー・グローバー

ラッキーはスピードとリーチがあり、全チームを通しても強い部類に入るだろう。しかし悲しいことに対空が、これと言ってない。

この唯一の欠点を補う方法はただ一つ。常に攻めて、いつもこちらがペースを握っておくことだ。

そこでまず一番初めに考えられるペースの握り方は、小デスバウンドを追い駆けること。このデスバに当たってくれたなら、次に通常技を当てて安定2段。A+Bで避けたら投げてしまおう。そしてこれらを恐れ、ずっとガードしてるような相手には、ラッキービジョンを使ったり直接投げる。または跳び込むのもいいぞ。

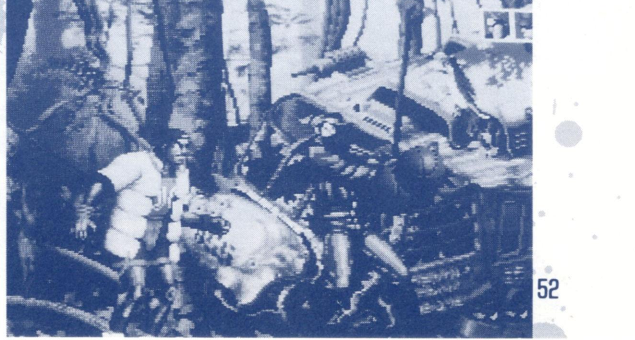
デスバを撃つ状況

デスバは出た後の硬直は皆無に近いが、出るのがあまりにも遅い。したがって撃つ際は近距離はさけ、中間距離（遠いと当たらない）で、しゃがんでいる相手の頭をカスめるぐらいがベストだ。

だがいつでもこんな距離が開いてるはずはなく、起き上がりにしか重ねられないのでは意味がない。いろんな状況でデスバを撃ちたいものだ。

そこで考えられるのは、大足払いをガードさせてから、キャンセルではないが、ただ撃つよりは安定するはずだ。

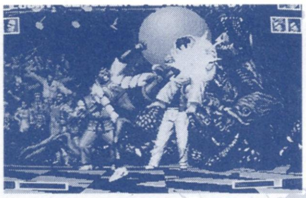
これを何回か繰り返し、大足払いの後にはデスバ、と相手が認識したら大足払いを2回続けたり、デスバを出さずに待ってみたりするのだ。そこを跳んでくる様子なら、S・ブレイクで迎撃するとい



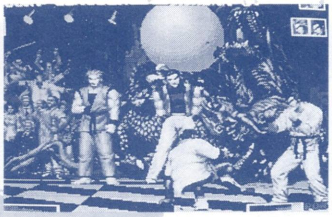
→こんな状況なら、迷わず投げにいこう。

い。

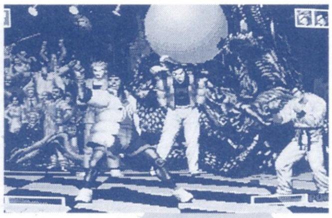
こんな感じでラッキーは、相手の行動をよく観察してカタメにかかるのが常套手段と言えるだろう。



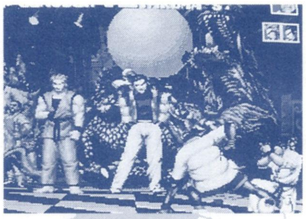
↑何もせずに、跳んできたらサイクロンで迎撃。



↑もういっちょ大足払いか…。



↑小デスパにするか…。

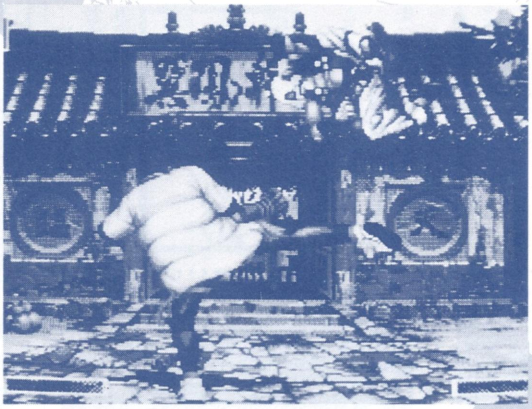


↑大足払いの後は…。

遠距離戦のススメ

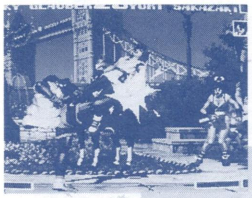
ここまで書いたのは、近距離から中間距離。遠距離で戦う場合は、立ち大足を活用するといいだろう。

立ち大足は一番リーチのある通常技で、しゃがんでいる相手にも当たる優れものだ。だがスカるとさすがに隙が大きいので、最低でもガードさせるように心掛けてほしい。



↑立ち大足は一番リーチがある分、スカるとやばい。

またC+Dは大足払いより少しリーチは劣るが、上方向に強いので遠間の対空(置き)として使っていくといいだろう。



↑C+Dはリーチはすこし劣るものの遠間の対空として使える。

ブライアン・バトラー

ブライアンの主戦武器は、噂のS(スクリュー)・ボディプレスだ。この技は空中でしか出せないので、通常放物線を描く。一種の跳び込み技だ。しかしダッシュ中にも出せ、突進系の技として使うことが可能だ。

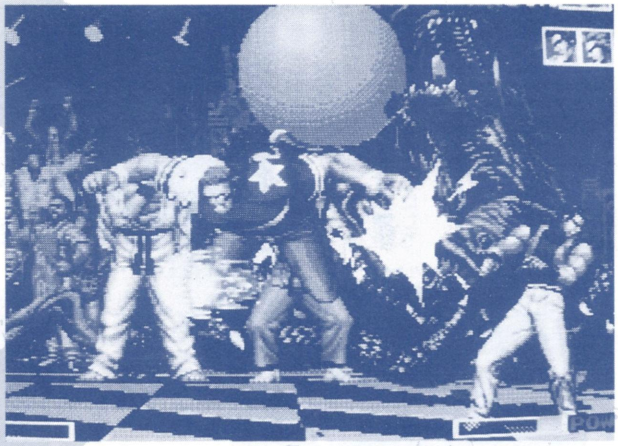
このダッシュS・ボディプレスは、ガードされても隙がほとんどなく、ヒットすれば4・5回当たりかなりの体力が奪える。さらに次に通常技にもつながるのだ。

ある程度適当にこの技を出し、常に連続技を狙っていくのがブライアンのゴリ押し戦法だが、ちょっとした使い分けでさらに効果的になるぞ。

S(スクリュー)・ボディプレスのバリエーション

まずD・S・Bは普通に出した場合水平に進むため、飛び道具が天敵となる。

だがダッシュしてすぐにコマンドを入力すれば、↑のカが働き、高い軌道のD・S・Bが出る。バネがある分威力もこちらのほうが高いし、当然飛び道具も抜けられる。



↑飛び道具を抜けられるD・S・B。威力もかなり高くなる。

だったらこっちだけを使っていれば良さそうだが、背の低いキャラに当てづらいので使い分けよう。

その他に空中キャンセルで出すのも強力だ。キャンセルする技は大キックでいいが、間合いによってはつながらないこともある。当てなくても、スカッてからでも出せることを覚えておこう。



↑この大キックにキャンセルをかけてつなごう。(低空可)

こんな風にいろいろやってくれたら連続技を入れるわけだが、近距離立ち大パンチをキャンセルして、B・トルネードにつなげられると一番いいだろう。

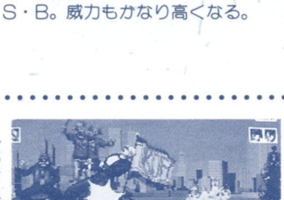


↑S・Bが入ったら、立ち大パンチをキャンセルしてB・トルネードだ。

対空技とH・タックル

対空技は立ち大キックか、しゃがみ大パンチ、どちらも強さは同じぐらいで、距離によって使いわける。立ち大キックのほうがすこし遠間だ。

対空と言えば、H・タックルも上方向にはかなり強いぞ。しかし出るが遅いので、見てからというわけにはいかないが、空中で当てるしか確実な方法は考えられない。威力はかなりあるけどね。



↑近間の対空にしゃがみ大パンチ。すこし遠めなら、立ち大キックにしよう。

オレタチ凸凹3人組

キムチーム



個性豊かな3人がチームを組んだ。三者三様の攻めのパターンを確立しよう。

担当：松っちゃん

本当に、本当に個性豊かな3人がチームを組んだ。

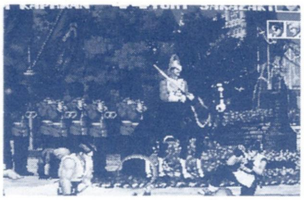
3人のバランスが悪いため、なかなかうまく3人を使いこなすことができないと思う。

それでも、最低キム＋1人はうまく使いこなしてもらいたい。基本性能の高いキムでも、さすがに毎度3人抜けるとは限らないからね。

キム・カッファン

ガロスペでは、すご一く強かった半月斬がK.O.F.ではまったくといっていいほど使えなくなった。

小でも大でもガードされると必ず反撃されてしまうからだ。下のゲージ点灯時ならばガードされた後離れるので、一応固め技として使える。でも、乱用しないように。



↑ゲージがたまっているとこんなに離れるのだ。

また、大の半月斬なら、立ち大パンチ（1段目）からの連続技として使える。

飛燕斬まで…

それでは、対空技を見ていこう。

キムの対空技といってまっ先に思い浮かぶのは飛燕斬。

ところがどっこい引きつけて出すと、負けるか相打ちになるかだ。

対空技として使うには、早めに出すということが必要になってくる。

起き上がりの無敵技としてはかなりいける。倒れた時は使っていこう。

これがK.O.F.のキムの姿だ

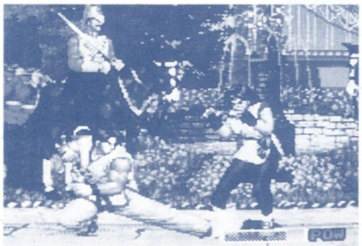
まずは、相手を転ばせることが重要。相手を転ばしたら、ジャンプ小キックで跳び込む。

この時、ちょうど相手の起き上がりと同時に跳び込むのがポイント。これで、表ガードか裏ガードか分からない。

ジャンプ小キックが入ったら、小キック連打からの飛燕斬だ。そしたら、再びジャンプ小キックで跳び込もう。



→さて、表か裏か？



→ジャンプ小キックが入ったら、小足連打。

少し早めに跳び込んだら裏ガード、遅めに跳び込んだら表ガードになることは知っておこう。

でも、こうやって表と裏を意識しても逆になる場合もある。恐ろしや。

さて、転ばすまでのプロセスを少し。

基本は待ち。C＋Dの吹っ飛ばしを狙う。飛び道具を持っている相手には、いつでも飛翔脚を出せるようにしておこう。

対空技のない相手に対しては、ジャンプC＋Dで攻めよう。もちろん、いきなりジャンプ小パンチで入ってもいい。



→対空技がない相手には、ガンガン跳び込め。

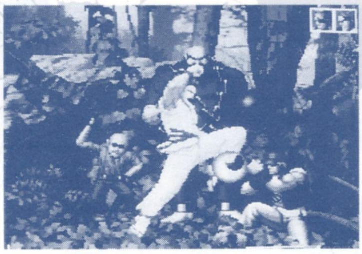
とにかく、ジャンプ小キックからの攻めがすべて。相手をうまく転ばせるようにしておこう。

飛翔脚と鳳凰脚

飛翔脚は、ガロスペに比べてグンと出しやすくなった。これは、コマンドがレバー真下＋ボタン同時だったものが、ジャンプの頂点付近でレバー下向方＋ボタンに変わったためである。

ただし、コマンドから察せるように例のすぐヒショはできなくなった。その代わりといってはなんだが、ダッシュ中に飛翔脚が出せてしまうのだ。多分、存在価値なし。

鳳凰脚は、ガードされると必ず反撃されるためガロスペのように連発することはできない。



→ガードされると、さらば。

なんと、空中でも鳳凰脚は出せる。これは、ガードできないため有効だ。しかし、ジャンプの頂点でしか出せないため一応出しにくい。



→うーむ、空中でも出るんです。

ジャンプ小キック、飛翔脚、空中鳳凰脚のジャンプ攻撃をうまく使い分けよう。

チャン・コーハン

チャンの特徴を3つ挙げると、パワーとパワーとパワー。

つまり、超パワー型プレイヤー。ジャンプC＋Dで跳び込み、相手を倒す。そしたら、すかさずボタンを3つ押してパワーをためるのだ。



↑ジャンプC＋Dで吹き飛ばして、



→パワーをためよう。

パワーがたまったら、立ち大パンチで牽制しつつ跳び込みを狙っていこう。対空のない相手には、ジャンプ小キックとジャンプC＋Dを使い分けて攻めればいい。

鉄球大回転はこう使え！

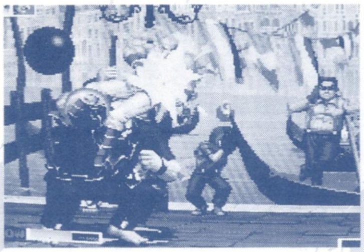
無敵技がないため、いざ守

りにまわると弱いチャン。ここでお世話になるのが鉄球大回転。

上から押さえつけられたときにボタンを連打して使おう。超裂破弾をガードしたときなどはぜひとも使っていきたい。



↑超裂破弾をガードしたら、パンチボタン連打。



→ムーン、鉄球大回転で返せてしまうのだ。

もう一つの使い方は対空技として。しゃがみ小パンチで牽制したときに相手が跳んだなら、すかさずボタン連打で鉄球大回転を出す。これは、けっこう実戦的な使い方だ。

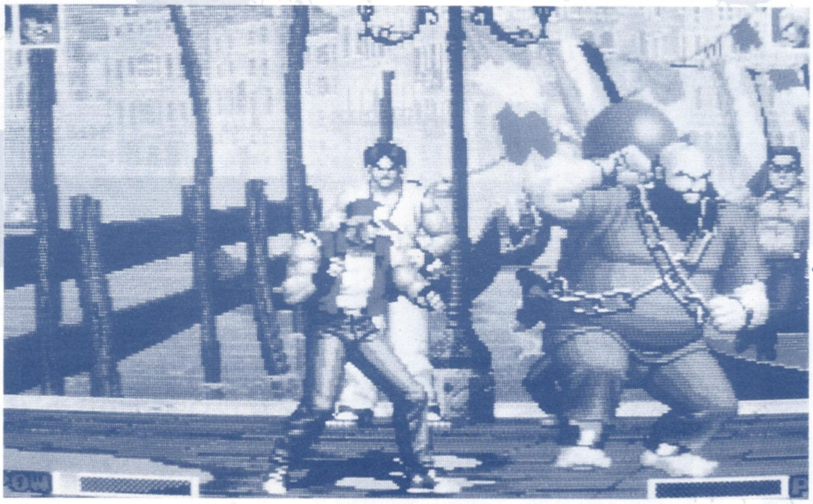
どこいってんねん!

チャンの超必殺技、鉄球大爆走はかなり使える。体全体に攻撃判定があるので、相手がジャンプしたときなどは対空技としても使える。ちなみに、これ以外の対空技は、しゃがみ大パンチとC+D攻撃がある。

話は戻って鉄球大爆走。この技の威力が凄まじい。1回ヒットすると、約ゲージ半分のダメージを与えられる。

ここまでは、いいことだらけだが、欠点も挙げよう。それは、攻撃避けでかわされたとき。攻撃避けでかわされて、裏から連続技を入れられるなんてこともあるのだ。

さらに、投げられ判定もあることも付け加えておこう。

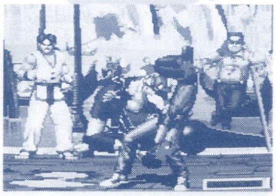


↑攻撃避けでかわされると、ほんとに大爆走してしまう。

チョイ・ボンゲ

チョイは、転ばせてからのめくり攻撃がすべて。めくりジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチ→大竜巻疾風斬という連続技を狙っていくのだ。

これが入れば気絶確定。もう一度この連続技を入れれば、勝ったも同然だ。

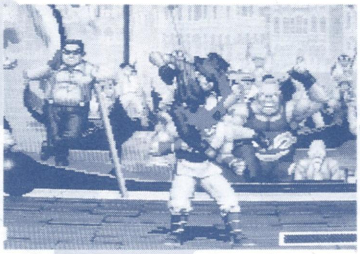


↑2段攻撃のジャンプ大パンチで入るのがポイント。

しかし、めくりを攻撃避けでよけられるとだめだ。逆に攻撃を受ける場合もある。相手に攻撃避けを使われた場合、素早く反応して投げに切り替えよう。



↑あー、攻撃避けでかわされた。



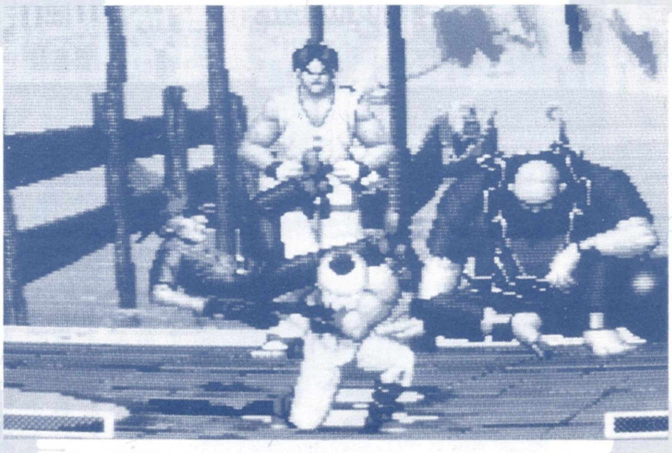
↑すぐに反応して投げだ

地上戦は激辛、どう攻めるか?

チョイは、全キャラ中最高のスピードがある代わりに、攻撃力と防御力はほぼ最低。

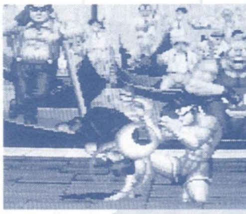
つまり、地上で通常技の攻防になると非常に辛い。リーチのある技は、立ち大キックとC+Dの吹っ飛ばし攻撃の2つだけ。

基本は、ためを作りながら遠距離大キックで前に移動。相手が動いたら、竜巻疾風斬を出して転ばそう。そして、めくりに…という攻めの組み立て。



↑この大キックで移動しつつ、ためは持続しよう。

回転爪猿斬も一応使えるが、早めに大足を出されて対応されるとダメ。しかし、まったく出さないというのもね…。



↑このように固めてしまうと、



↑ガード中に反撃されてしまう。

ジャンプ軌道が高いため、ジャンプ攻撃をしかけにくい。

先読みで跳び込んでも、間に合わないこともある。ジャンプ攻撃を使うなら、三角跳びをまぜつつ攻めていくといい。



↑ジャンプ攻撃でいくと見せかけて、



↑三角跳びもいいね。

本物の戦士の力、あなどっちゃいけねェゼ！

怒チーム



遠距離戦が得意なハイデルン。中距離戦から一気に畳みかけることのできるラルフ、クラーク。彼らのポテンシャルは最高レベルだ！

担当：KAL

ブラジルチームは、全く性質の異なる2種類のキャラで構成されているチームだ。

ハイデルンはもともと待ちの強いキャラだが、攻めに回ることもできる万能タイプであるのに対し、ラルフ、クラークは常に相手に圧力をかけていかなければいけない、完全に攻撃タイプのキャラであるといえる。

単体で見ていくと何だかバラバラだ…という印象を受けなくもないが、チームとして見た場合、ハッキリと役割が分担された、妙にバランスのいい（?）チームだ。

それぞれの長所、短所を知れば、対戦で勝ち抜くことなど容易だぞ！

ハイデルン

はじめに言っておかなければならないことがある。それは、「ハイデルンは待ちキャラだ」ということだ。

「待ちプレイを推奨しやがって！」と単純に怒りだす向きもあるだろうが、これはハイデルンの性能上、仕方のないことだ。

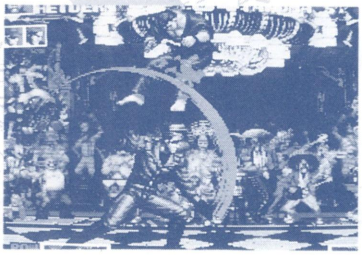
ハイデルンは通常技が出るのが遅く、また連打が効くのがリーチの短いしゃがみ小パンチしかない。さらに必殺技が投げのストームブリンガー以外すべて溜め技なので、不用意に動き回ると相手に攻めこむチャンスをあたえてしまうことになるからだ。

頼りになる防御技はムーンスラッシャーのみ。このムーンスラッシャーをいつでも出せるようにしておくために、常に溜めておく必要がある。

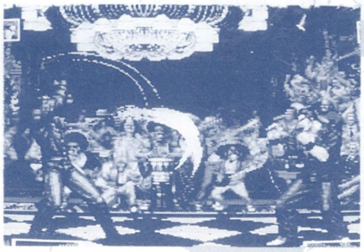
"ムーンスラッシャーの溜め"をごまかすには、遠距離ならクロスカッターで牽制する、という行動がのぞましい。クロスカッターを1～2発出しておいて、それにつられて3発目のクロスカッターを先読みしようとして跳んできた相手を、今度はムーンスラッシャーでバッサリだ。

ただし、たいていの相手なら、1発目のクロスカッターのあと必ず動こうとするはずだ（基本的に、クロスカッターは遠距離で出すものなので、相手は距離を詰めようとする）。

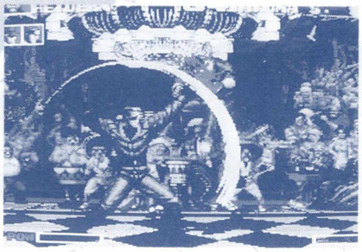
そこで、1発目のクロスカッターのあとは、すかさずネックローリングを出すといいだろう。これは相手の体力が残り少ないときの削りにも使えるし、動きを読まれなくするのに多少は役立ってくれる。



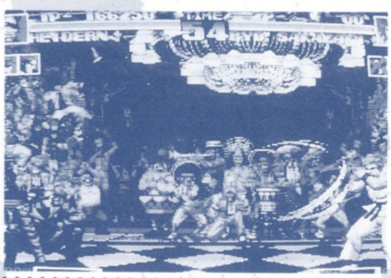
→ムーンスラッシャーをいつでも出せるようにしておこう。



→へいへい、クロスカッターだぜぇ。



→でも今度はムーンスラッシャーだァ！



→クロスカッターだぁ。近づきたい？



↑でもヘタに動くとこうよ。

遠距離時はクロスカッター→ネックローリング→相手が跳んできたならムーンスラッシャー、跳んでこないようなら再びクロスカッター、次にもう一度ムーンスラッシャーを使うかどうか一瞬だけ様子を見てみる…というような組みたてがいいぞ。

パワー溜めを有効活用

遠距離時はクロスカッターとネックローリングを使い分けて牽制し、跳んできたらムーンスラッシャー…でいいのだが、重要な中間距離での攻防はどうしよう?

これはズバリ「パワー溜めを使う」だ。

パワー溜めはしゃがんでいてもできるので、しゃがみガード方向にレバーを入れて溜めをつくりつつ、パワー溜めでそれをごまかす。これを見て攻撃にきた相手をムーンスラッシャーでザックリ。これはラウンド開始直後にも非常に有効。

中間距離（ここでは、クロスカッターを出したときに跳び込まれたらヤバそうな距離、としておこう）で何をすればいいのか分からないとき、そういうときこそ、パワー溜めで必殺技の溜めをごまかしつつ相手の攻撃を誘い、ムーンスラッシャーで斬ってやるのだ。もちろん、こちらのパワー溜めを見て相手が飛び道具を出してきたなら、そのときはネックローリングを出そう。

なお、紅丸やアテナ、東などのような「近くをうろうろする」タイプのキャラには、パワー溜めからいきなり跳び込んだり、ダッシュからストームブリンガーをかける戦法が意外と有効だ。突然攻めてくるハイデルンというのも、なかなか嫌な存在に違いない。

ところで、パワーが溜まってしまっている場合はどう牽制すればいいのだろう?

遠距離なら構わずクロスカッターを出せばいいが、中間距離ではしゃがみ大パンチ、大足払いをメインに使い、もし相手が転んだりしたら、跳



→「何気力溜めてんだァ、オラァ！」



→ズッバァ!!…「必殺技溜めのカモフラージュだったのね…」



→パワー溜めゴマカシができない場合、しゃがみ大パンチ、大足払いのほか、立ち小キックや立ち大キックで牽制。

び込みから連続技を狙うか、リーチがありスキの少ない立ち小キックを2回ほど出してペチペチとやり、すぐに大足払いかダッシュ→ストームブリンガー、または跳び込みを狙おう。溜めが完了しているなら、ふっとばし攻撃→キャンセルクロスカッターというのもなかなか華麗でいい。

上級ハイデルンになるには?

はっきり言ってパワー溜めゴマカシ→ムーンスラッシャーorクロスカッターだけでもかなりいけるが、一線を越えたハイデルンになるには、結局通常技の使い方と攻め、守りのバランス感覚をマスターするしかない。

だんだんと勝てるようになってきたら、実験的な意味も含めて通常技で攻めるようにしてみよう。

最後になったが、ファイナルブリンガーは、自分が転ばされたあとの起き上がり時にのみ使用するようにしよう。



→出始めの無敵時間を利用して、起き上がり時に出すと有効だ。気力溜めゴマカシからも出せる。

ラルフ クラーク

この2人は性能的に見て微妙に違うだけで、戦法的には全くいっしょと考えていい。したがって、ここではまとめて解説していくことにする。

まず、普段なにをすればいいのか?なのだが、「パワーをちょっとだけ溜めて立ち大キックを出す」がいいだろう。

最も信頼できる技が2人共通で立ち大キックなので、これを常に狙いつつパワーを少しずつ溜めていくのだ。



→パワーを溜める。でも、本当にほんの一瞬でやめて…。



→いきなり立ち大キックを出す。これ基本。

この「一瞬パワー溜め、と見せかけて立ち大キック」を軸に、ラルフならバンバン跳び込みからの連続技を狙い、クラークならふっとばし攻撃、跳び込みの順で狙っていこう。



→通常技、とくに足払いメインの相手に有効なクラークのふっとばし攻撃。

飛び道具持ちにはどうするか?

遠間から飛び道具を撃たれているなら、こちらも余裕をもってパワー溜めをし、攻撃避けで少しずつ近づいていこう。ただし中間距離で攻撃避けを使って飛び道具を避けると、相手のダッシュ投げを喰らう危険があるので、中間距離まで近づいたらわざと飛び道具をガードしてパワーゲージを溜めてしまおう。

中間～近距離にいるときに飛び道具を撃たれた場合は、ラルフなら大キックで跳び込んでしまい、クラークならとりあえずガードするか垂直ジャンプ小キックで様子を見よう。また、飛び道具を出されたときの状況も重要で、大足払い→キャンセル飛び道具なら、すぐ(レバー入れっぱなしくらいすぐ)に跳び込めば相手の硬直が解ける前に攻撃が間に合うことが多い(特に対テリーや対京)。



↑大足払い→キャンセル飛び道具ばかり出してくる相手なら、大足払いをガードしたあとレバーを斜め上に入れっぱなしにして跳び込んでしまおう。

とはいえ、相手も大足払いのあとキャンセルして飛び道具を出すとは限らないので、先読みに自信のあるとき以外は、あまり跳び込まないほうがいいだろう。

相手が飛び道具持ちであってもなくても、じりじり近づいていって立ち大キックを狙っていくのが、結局一番手堅い戦法といえるわけだ。

中間距離でたま～に立ち大パンチを出すと、相手の出鼻をくじくことができるのでこれも一応覚えておくといい。これは遠距離攻撃用で異様にリーチが長いが、スキも大きくこのとき跳び込まれると連続技のいい的になってしまう。1ラウンドに1、2回も出せば十分だろう。

奥義! スーパーアルゼンチン以下略

じりじり近づき、気力を溜めつつ立ち大キックを使い、たまに跳び込む…。この動きをうまくこなせるようになると、相手は怖くなって徐々に手数が減ってくるはずだ。こうなればこっちのもの。「こちらの立ち大キック、または跳び込みを警戒しているな」と思ったら、すかさず前方ダッシュすると同時に必殺投げのスーパーアルゼンチンバックブリーカーのコマンドを入力しよう。すると相手の足払いなどもスカして見事に放り投げてくれる。

このスーパー…(以下、SAB)は、相手の小パンチや小キックによる跳び込みを高い打点でガードしたときなどに入力してもいいし、自分の跳び込みがヒットするかガードされるかわからないようなときにバルカンパンチやガトリングアタックのかわりに入力してもいい。これらダッシュSAB、ガードSAB、連続技としてのSABを使えるようになると、ラルフ、クラークの行動パターンのバリエーションは一気に増える。ぜひ活用してほしい。

ちなみに、その他の必殺技は、連続技として使う以外には忘れてしまって構わない。ただし、クラークの超必殺技は、相手の近くで攻撃避けをして、その間にコマンドを入力しておいて攻撃避けが終わると同時に吸う、とか、ジャンプ大パンチからの連続技として使えるので、これだけは常に狙っていくようにしよう。

最後に対空技に関してだが、ジャンプ攻撃が下を向いていない(キムの小キックなど)ものに対してはしゃがみ大パンチが有効だが、ほとんど先読みの垂直ジャンプ小キックしか頼れるものがない。

対空技がない、という点が、ラルフ、クラークの最大の弱点なのだ。

このチームは"パワー溜め"の使い方がポイントになっている。ハイデルンはちょこちょこ溜めるふりをして、ラルフ、クラークは常にパワー満タン状態で闘おう。



→「ねりゃ～!」これぞ奥義、ダッシュねりゃ～だ。クラークならむんだけど。

↓立ち大キックなどのあとにいきなりダッシュ!(と同時にコマンド入力)



サイコパワーで勝ち抜け!

サイコソルジャーチーム



特殊なキャラばかりだが、実はバランスの取れている中国チーム。強い者こそ正義なのだ！

担当：MOMO

中国チームは、バランスがとれてなさそうだが、スピードで闘うアテナ、バランスのケンスウ、一発屋のチンとバリエーションが豊富だ。先鋒アテナ、中堅チン、押さえの大将ケンスウで勝ち抜くのだ。

麻宮アテナ

アテナは、足が速く、通常技もなかなか強いのだが、使いやすいキャラではない。その理由として、リーチのある技が少ないのと、強力な連続技がないことだろう。

しかし、そんなものはテクニックさえあれば十分なのだ。斬り込み隊長アテナで3人勝ち抜く気でいこう。

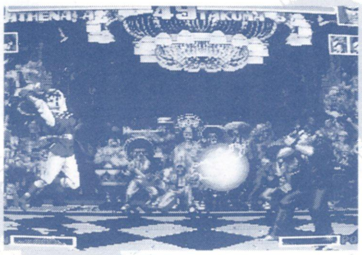
アテナは、地上戦ではいくつかの基本パターンがある。1つは、サイコボールからの攻め。もう1つは、跳び込み、フェニックスアロー（以後、FA）からの攻めだ。それぞれを説明してみよう。

サイコボールからの攻め方だが、まずサイコボールは、なるべく離れてから撃つようにする。近距離で撃っても、出るまでが遅いので、あまり意味がないからだ（足払いが届いたり、跳び込まれるのがオチ）。

1発撃った後にとるべき有効な行動は、3通りある。

1つ目は、バックステップからのサイコボール連射モード。このやり方は、対戦基礎を読んでもらえばいいだろう。このモードになってしまえば、相手はなかなか跳び込めなくなるぞ。また、小だけで出すのではなく、小大を混ぜていくと、さらに有効だ。

2つ目は、サイコボールをダッシュで追いかける戦法だ。相手が飛び道具をよく攻撃避けで避けるようならば、投げを狙い、投げを警戒し始めたら、大足払いを使うといいだろう。



→サイコボールを追いかけて…。

3つ目は、ダッシュからの大FAで追い打ちをかける戦法だ。これは、ダッシュからの投げに混ぜて使うと、よく当たるぞ。



→大FAで追い打ちだ！

ここまでが、サイコボールを基本とした攻め方だ。とにかく、いろいろな戦法を混ぜていき、相手を混乱させるように闘うのだ。

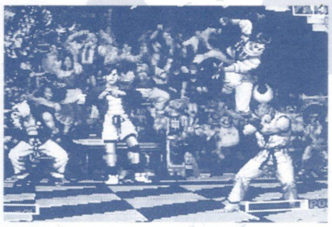
無限の大空を支配する！

次は、跳び込みとFAを使った攻め方だ。アテナはジャンプスピードは速いが、高く跳ぶので、なにも考えずに跳び込むと強力な対空技を持つ相手には簡単に返されてしまうぞ。

跳び込み方はいろいろあるが、小キックが結構強く、使いやすいだろう。跳び込んだ後は、連続技を狙いにいくか、空中キャンセルFAかだ。また、攻撃避けを使われると想定して、投げを狙っていてもいいだろう。

特殊な跳び込み方として、ジャンプパンチ→ヒップアタック（レバー下＋D）を使うこともできる。ジャンプパンチを高めで当てると、なぜかヒップアタックを続けて出すことができるのだ。

これを知らない相手は、ジャンプパンチをガードした後にしゃがみたくなるが（対戦での心理として）、続けて出るヒップアタックによく当たってくれるのだ。ときどき使うと効果があるぞ。



↑ジャンプ大パンチをガードしても…。



→尻はガードできまい！

続いて、FAからの攻め方だが、注意する点として覚えてほしいのが、どんな場面でも大FAを出す必要はない、ということだ。

なぜかというと、最後の足払いをガードされると反撃を受けることと（足の先をガードさせれば平気だが）、小FAでも大FAと同じ足払いを出すことができるからだ。

やり方は簡単で、小FAが空中で回転している最中に、レバー下＋Dを押すと着地に足払いを出すぞ。これで、そのときの状況によって出したり、出さなかったりを選択できるのだ。



→小足払いから…。



→反撃しようとする相手には、ソバット。

しかしFAは意外と弱く、しゃがみ大パンチなどで簡単に返されてしまう。そこで、ひと工夫が必要になる。たとえば出すのを遅らせたり、三角跳びから出したりして、返すタイミングを狂わすといいだろう。

小FAをガード（当てるも可）させてからは、二択。小足払いにいくか、投げにいくかだ。基本的には小足払いにつなぎ、ガードばかりしているようならば投げを使おう。

地上に敵はなし！

FAなどで近づいてからは接近戦となるが、意外と攻撃パターンは単純である。

前にも書いたが、基本は小足払いからの組み立てだ。とれる行動は三択になる。

まず、小足払いを5〜6発ガードさせて、立ち大キック（ソバット）につなぐ戦法。これはかなり有効な戦法で、アテナの小足払いと大キックの間に反撃しようとしている相手によく当たるのだ。



→ガードしている相手には、ダッシュヒップアタックだ！

次は、小足払いからダッシュヒップアタックを出す戦法。ダッシュヒップアタックは、しゃがみガードできないので、ガードばかりしている相手には有効だぞ。

3つ目は、小足払いからの投げだ。これは嫌う人もいるだろうが、ただでさえ攻撃力の少ないアテナから、投げを取られたら、決定打がなくなってしまうのだ。ということで、一試合に一回ぐらいは使ってみよう。

相手を転ばせたら、起き上がりを攻めるのだ。攻め方はいろいろあり、しゃがみガードできないダッシュヒップアタックを重ねたり、ダッシュすかし小足払いなどがある。また、近くからタイミングよくFAを出すと、相手をめくることができるので、これも使ってみよう。

最後に、あまり確実ではないが、昇りジャンプ大パンチが対空技として使えるぞ。

シイ・ケンスウ

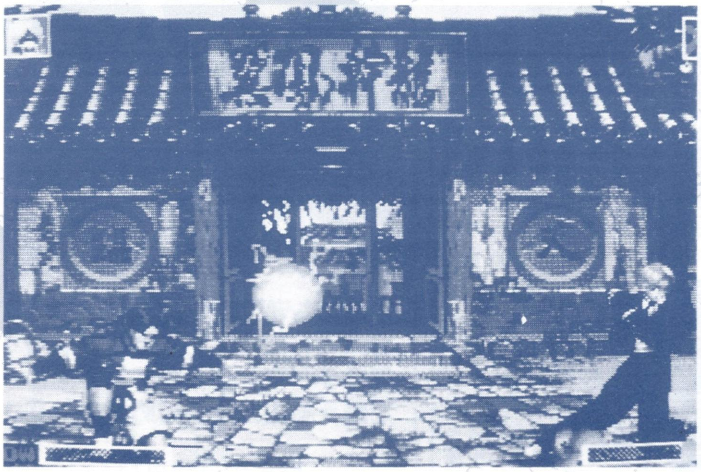
ケンスウは基本性能はいいが、攻めキャラではない。基本的には、受け身（悪く言えば待ち）のキャラなのだ。

ベストなパターンは、大足払いキャンセル超球弾で相手を跳ばし、龍顎砕で落とす戦法だ。が、これだけでは闘えない。

意外とアテナと似た戦法が使え、超球弾連射モードや、ダッシュからの投げも有効だ。

通常技では、小足払いから立ち大キックにつなげるのも使いやすい。また、結構使いやすいのが、C+Dのふっとばし攻撃。これにキャンセルして、超球弾を使うといいだろう。

基本的な闘い方はこんなものだが、特殊な攻め方として、超球弾→弱龍連牙とガードさせて、相手が投げ以外を狙っているときは、続けて龍顎砕を出すと、ほとんど当たるのだ。しかし、相手が投げを使い始めたら、この戦法はやめよう。



↑それをキャンセルして、超球弾は安定しているぞ。



↑ふっとばし攻撃はリーチがあり、結構強い。



→龍連牙から…。



→龍顎砕は、意外と使えるのだ。

チン・ゲンサイ

チンは通常技が強いのだが、ほかの部分が弱いので、総合的に見ると弱いキャラかもしれない。

やはり、チンの狙いはジャンプ大パンチからの連続技だ。1発入ってしまえば、勝利確定なのだが、ジャンプが遅すぎるので簡単に返されてしまう。飛び道具や足払いなどをかなり先読みして、跳び込むしかないだろう。

よって、地上戦での闘い方が大切になってくる。地上で使いやすいのが、小パンチだ。先端のほうが非常に強く、先をペチペチ当てるのがいいだろう。

また、足払いキャンセル飛び道具を使う相手には、回転的空突拳を入れることができるぞ。大足払いをガードしたら、狙うとよく当たるのだ。

ジャンプ大パンチをガードされたら小パンチ連打だけではなく、逃げジャンプ大パンチも有効だぞ。逃げジャンプ大パンチはしゃがんでいる相手に当たるので、確実にダメージを与えたいときはこれだ。しかし、相手によっては反撃をうけるので注意。



↑1発入れば、勝ちなんだけど…。



→大足払いをガードして回転を出せば…。



→飛び道具を抜けて、当たるぞ。



→しゃがんだ相手には強い！

気力値を気にせずに必殺技を使い放題！

龍虎の拳チーム



攻めにも守りにも強い、リョウ&ロバートに加えて一発逆転も可能なタクマ。せっかく気力なしで闘えるのだから攻めまくれ!!

担当：FRS-N.O

K.O.F94では3人を使いこなさないと勝利は見えない。このメキシコチームは、主要となる必殺技が3人とも共通で、そういう意味では使いこなしやすいチームといえる。

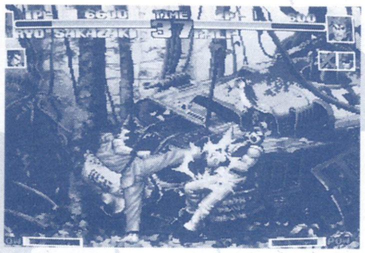
そうはいっても、3人の特徴をそれぞれよく把握して闘わなければならないのはいうまでもない。3人の長所を生かした戦法を考えてみよう。

リョウ・サカザキ

メキシコチームのリーダー格となるのが、リョウ・サカザキだ。龍虎の拳シリーズでは気力システムのために必殺技を多用できなかったが、餓狼タイプのこのゲームでは必殺技は使いたい放題。雰囲気としては、餓狼伝説スペシャルのリョウに近い。

K.O.F94のキャラの中でもキャンセルをかけて必殺技につないだ連係攻撃がやりやすいキャラである。とくに大足払いが長く、キャンセルをかけて小虎煌拳を撃てば、跳びこんでくる相手に虎砲（旧ビルトアッパー）が間に合う。大足払いキャンセル大虎煌拳だと、大足払いをガードしたあとに跳びこもうとした相手に大虎煌拳が当たる。このゲームにはA+Bの攻撃避けがあるが、たたみこむには欠かせない攻めなので多用しよう。

また、大足払いのかわりに、C+Dキャンセル虎煌拳も有効な攻めだ。リョウのC+Dは、非常に長いリーチをもち、超遠距離の対空になることを覚えておこう。当たり判定が強い、リーチが長い、しゃがまれても空振りしない、キャンセルがかかる…と四拍子も五拍子もそろった、お得な技。この技を使いこなせば、君のリョウが戦闘力25%はアップすることを保証しよう。



→攻めの要となるC+D。キャンセルも可能。

飛燕疾風脚は、ガードされると隙が大きい。足先を当てるように小で出せばガードされても反撃は受けない。大は連続技専用と思っていい。

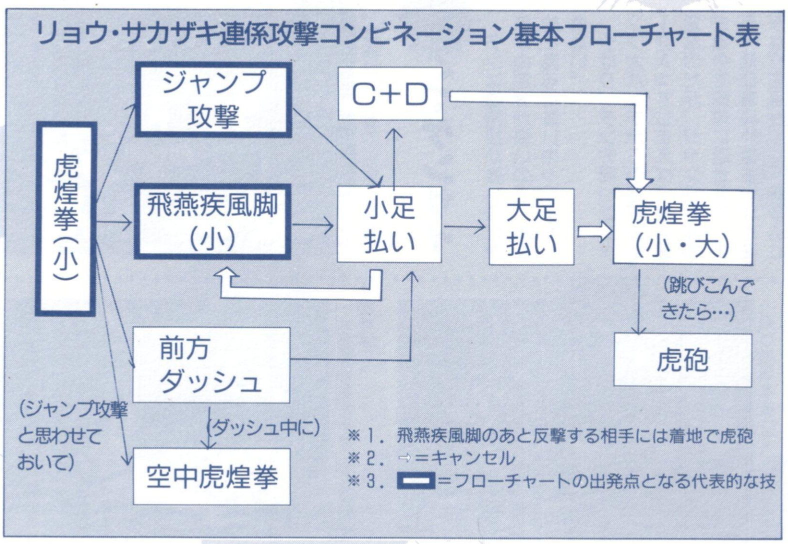
対空といえば、もちろん虎砲。出かかりは無敵で、上昇しきってしまう寸前まではこちらのほうがうち勝つ。こちらも使うのは小。大では転ばないので反撃を受けてしまうぞ。



→ロバートより判定の強い虎砲。

極限流の戦法は、文章で説明するよりも図説したほうが分かりやすいのでフローチャートを用意した。

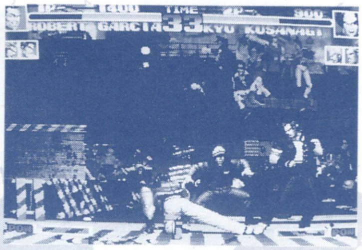
超必殺技の龍虎乱舞は、走り出してから少しの間、飛び道具を抜けることができる。相手が飛び道具などを撃ちたくなるとき（投げた後など間合いが開いたときなど）に狙っていこう。なるべく遠距離で出すといい。または、目前で大攻撃をガードさせたあと、キャンセルをかけずに出すと引っかかってくれやすい。



ロバート・ガルシア

必殺技のコマンドなどはリョウと同じで、基本戦法もリョウと共通の部分が多い。それゆえ、同じような攻め方でいいかというと、ある一点がリョウと大きく異なる。それがリーチの差である。

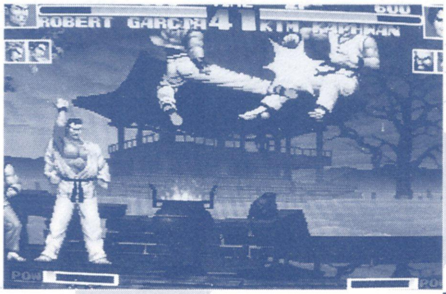
リョウに比べ、リーチの短いところは、大足払いとC+D。リョウはこの2つの技のリーチが長く、それほど間合いというものを気にせずに闘えたが、ロバートは大足払いもC+Dもかなり短いので、技の空振りに気をつけなければならない。



→実はリーチの点に不安が残る。

リョウとの違いのもうひとつは、空中必殺技。ロバートのそれは飛燕龍神脚だ。この技は、空中で一度止まってから出すのでバレやすい。ガードされてしまうと、一部の突進技に跳ね返り中を狙われてしまうことも。決定的な弱点は、空中戦に弱いということ。要は、龍神脚が出るときは相手が地上にいるのがベストということ。

龍神脚を使ったフェイント攻めのひとつ紹介しておこう。まず、相手の目前で垂直ジャンプし、打点は少し低めに小キックをガードさせる。この



→龍神脚は、空中戦に弱い。大キックも併用しよう。



→垂直ジャンプのこのへんでキャンセルをかけるように龍神脚のコマンドを入力。

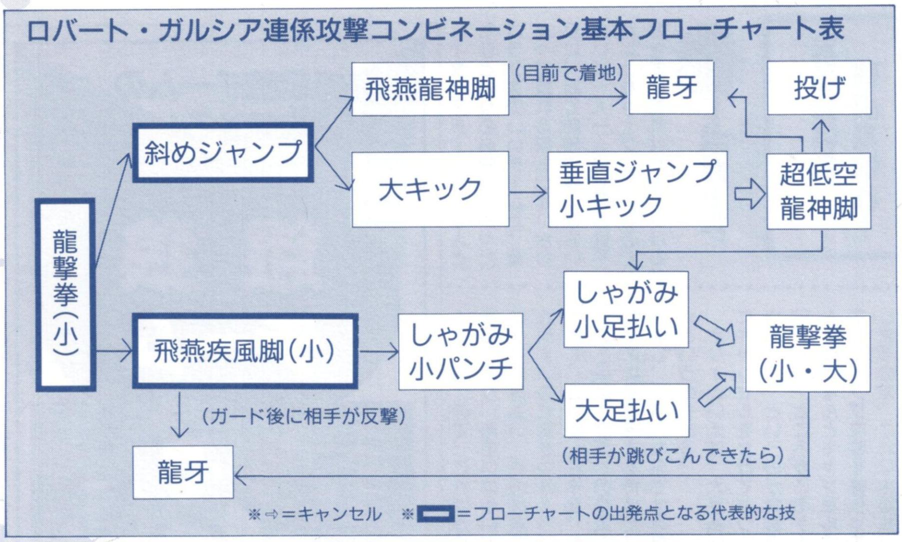


→すると着地時に超低空で龍神脚が。

とき、この小キックにキャンセルをかけて龍神脚を出すつもりでコマンドを入力しよう。すると、超低空で龍神脚が出る。このあとすぐ動けるので、しゃがみガードしている相手を投げたり、背の高い相手ならバックジャンプで技を当てたりしよう。

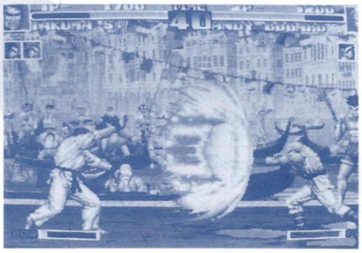
普段は小で相手の目前に着地して足払いなどを誘い、龍牙で返す戦法も良い。

相手が空中で龍神脚を迎撃するようなら、大キックで蹴り落とそう。空中戦でのこの大キックは相当強いので、龍神脚の布石として知っておこう。



タクマ・サカザキ

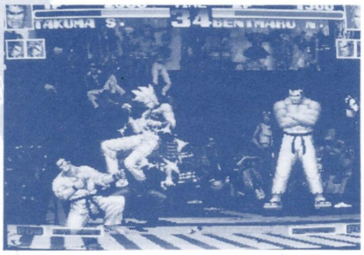
タクマは、無敵対空技のないせいで、チーム3人の中では一番甘く見られがちである。



→極限流4人(ユリ含む)の中では最も使える覇王至高拳。相手の飛び道具を消せるのが強み。

だがその分、一発入れれば恐怖の連続攻撃であっという間に相手を気絶に追いこむことができるキャラなのである。

ネックとなる対空技については2種類ほど。まずしゃがみ大パンチ。これがタクマの対空の中では信頼度が最も高い。早めに出せば、たいていのキャラに打ち勝つか、相打ちになる。つぎには垂直ジャンプ小or大キックを挙げたい。



→相打ち覚悟の対空、しゃがみ大パンチ。

ふくらはぎから先を当てるようにすればなかなか強力。

あとタクマの技の中で特筆すべきは、昇りバックジャンプ大キック。この技は全キャラのしゃがみガードの上を蹴り逃げることが可能。相手の起き上がりや、相手と接近時にいきなり出すと強い。



→なんと、チョイボンゲのしゃがみにも当たるバックジャンプ大キック。

タクマが一発逆転キャラといわれる所以のひとつ、飛燕疾風脚+1について。タクマの飛燕は大で出すとヒット後に相手が吹っ飛ぶとき、追い打ちをかけられる。このとき入れるときにベストな技を挙げてみよう。

・暫烈拳

一番メジャーなのがこれ。最も成功率が高く、めったに決める機会のないこの技が簡単に入るし、なにより爽快感がある。欠点はダメージが小さいところか。

・虎煌拳(大)

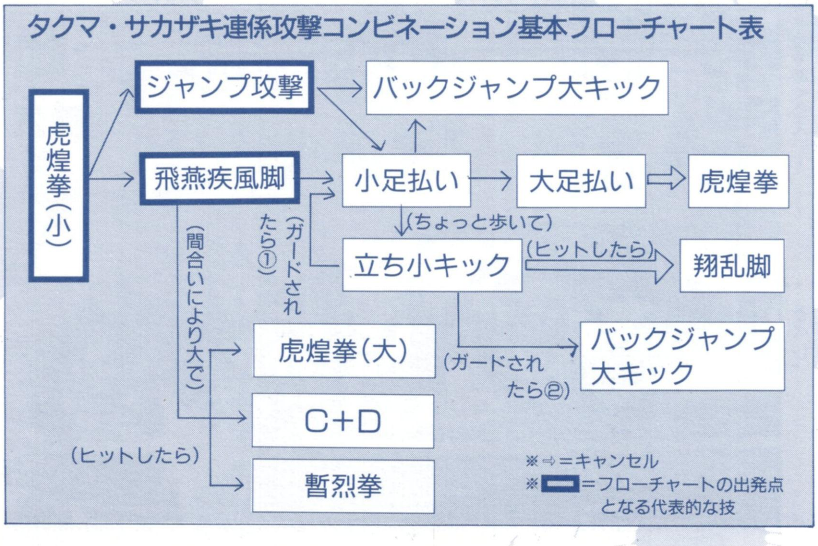
これもにわかにメジャーになりつつある。なんといっても、これが決まればほぼ確実に相手を気絶に持っていける。暫烈拳と違い、大飛燕の着地硬直後すぐに出せないと入れない。

・C+D

これはマイナーか。しかしこれも当たれば高確率で相手は気絶する。画面スクロールの影響でスカることがあるのが欠点。

・昇り大キック×2

2発目は連係。実はすごくイヤラしい技で、相手は連続技を喰らってる最中、いちぶの望みを持ちつつもしゃがみガードにレバーを入れておくのが人情。そこを、最後の一発をおなじみ非情の逃げ大キックで蹴り去るわけだ。大キックが2発入れば気絶確定。大キックを大足払いとの二択にする。…鬼と呼びたきゃ呼ぶがいい、悪魔と言いたきゃ言えばいい。極限流の開祖は若いリョウとロバートとは違う、酸いも甘いもかみ分けた大人。この大人のシブさたっぷりの





連係攻撃をぜひお試しあれ。

元祖餓狼チームの意地を見せろ!

餓狼チーム



3人ともが使いやすく高性能なイタリアチーム。それでいて三者三様の個性派揃い。俺たちについてこい。

担当：C・LAN

イタリアチームは、3人ともひと通りの必殺技を持った、バランスのいいチームだ。極立って頼れる奴もいないかわりに、捨て駒感の強い奴もいない。一人一人の戦闘力は平均以上をキープしているので、総合的に見ればかなりいける。

テリー・ボガード

大足払いの弱点を知れ!

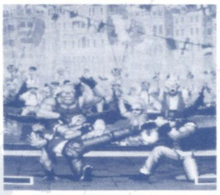
テリーは蹴り技が非常に使いやすい。その中でも特筆すべきは大足払い。とにかく長いのだ。だが、この技も一長一短であることを知っておいてほしい。

まずは出るまでが若干遅いこと。まあ、これはそれほど気にはならない。相打ちしても相手は転んでくれるからね。

次に戻りが遅いこと。ガードさせるならまだしも「空振りする」のは非常に危険。ライジングタックルがあるとはいえ、大足払いを先読みされて跳ばれたりすると非常にヤバイ（特に京やラルフ、クラークなど）ので、こればかりを狙ったり、あるいは歩いていって大足払い、ては読まれやすいので気をつけよう。

さて、ここからが本題。前述の2点は、今までの餓狼シリーズにも共通する特徴だ。しかし、K.O.F.ならではの欠点というのもある。

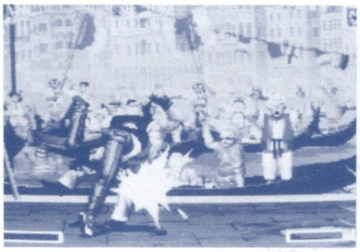
テリーといえば、大足払いにキャンセルをかけてパワーウェーブ、というのが常套手段だった。ところがこのゲームでは、なんとキャンセル技でもジャンプ攻撃を喰らってしまうのだ。これは大足払いというよりはパワーウェーブが変わった（硬直が大きくなった）というべきだろうが、大足払いには必ずキャンセルウェーブ、というテリーの戦法が絶対ではなくなってしまったことになる。加えて、大足払いを当てた場合、今まではウェーブが起き上がりにちょうど重なっていたのが、通り過ぎてしまうようになった。



↑大足払いから、



→パワーウェ、あれ?くらうの?



→少し遅れればライジングが間に合う。ひきつけて小で出せ!

その代わりといっちゃあなんだが、ライジングタックルのため時間は短くなったので、大足パワーウェーブ→ライジングタックルが間に合いやすい。ジャンプの遅い中国チームや、相手のジャンプが遅れたときなどは使えるぞ。

突進系の必殺技をうまく使え!

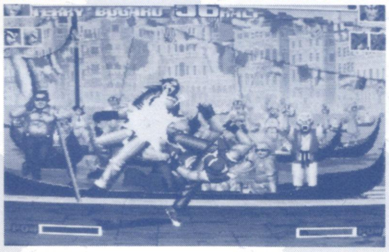
大足パワーもまったく使えなくはないが、つけ込まれるスキがこう多いと今イチ信頼できない。そこでジャンプを封じる意味で、大足払いからキャンセルで小バーンか大クラックを出すことを勧める。

なぜバーンが小でクラックが大か?バーンは大だとガードされた場合反撃を受けやすいのに対し、クラックは小ではスカる恐れがあるし、大でもガード後に反撃を受けにくいからだ。

もしこれらの突進技をガードされたら…なんとすでにライジングが溜まっているのだ。何かしようとした相手にバッチリ当ててやろう。ライジングを読まれているようなら投げたり、一瞬だけ気合をためてすぐライジング、とかいろいろできるぞ。ガードしがちならば大足パワーを素直に使っていってもいいし…。



→クラックをガードされたら…、



→クラックシュートも一応真上用対空になるぞ。

ともあれテリーは通常技対空が乏しいので「溜めてないときは攻めている」ぐらいの気持ちで攻守のバランスを取るべし。

近距離では小足払い、ふっ飛ばしが使えるぞ。しゃがみ大パンチはキャンセルがかからないので×。



→そりゃあくらえい!

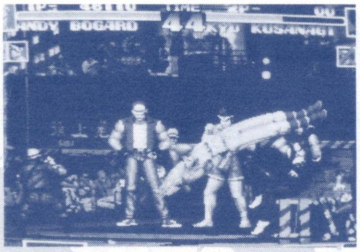
アンディ・ボガード

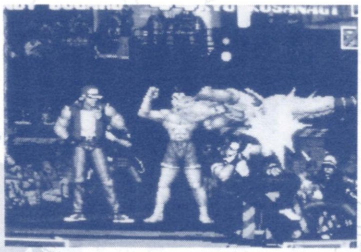
こいつぁいいやめくり空破弾だー

やり方は簡単。少し離れた位置から起き上がりに重ねればいいのだ。ちょうどヒザのあたりを重ねるようにすると、ガード方向が逆になる。うまくタイミングをずらせば通常ガードにすることも可能だ。端でもできる優レモノだ。

一度空破弾を決めたあとがちょうどいい間合。小空破弾の奇襲が決まったら狙っていこう（A+Bに注意）。

大空破弾は最高4回ヒットし、うまく当てればガードされても反撃を受けない。背の高いヤツには使える。


→起き上がりなどに密着から少し離れて出すと…、


→これこの通り。めくっちゃうぞ。

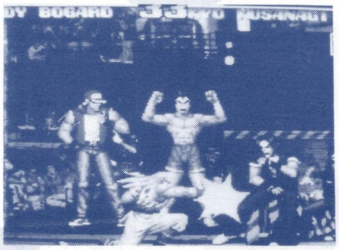
でもやっぱり頼るは斬影拳

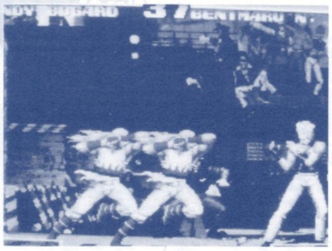
アンディといえばやはりコレ。今回も斬影拳を絡めた攻めは有効だ。

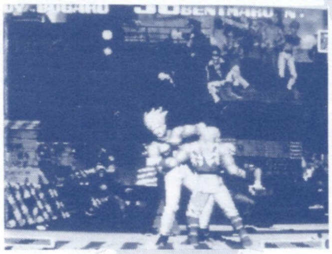
基本は小斬影で、単体では使わないのがセオリー（止められやすい）。キャンセルで出すか、何らかの技をガードさせた後に出すと効果的だ。

通常技では足払いよりもしゃがみ大パンチがよい。リーチもあるし、判定も強い。何より足払い系にキャンセルがかからないのが痛手だ。

飛翔拳は今イチスキが大きいので使いづらい。間合いを離して出し、すぐに斬影で間合いをつめていこう。


→しゃがみ大パンチが強い。これをメインに斬影への連携を。


→小斬影から…、


→投げ。今回もできる。

対空技がねらい 昇龍弾は出すな

アンディ最強の対空技、それは大キックだ。近、遠ともに対空技になる。ただし早めに出すこと、そしてジャンプ技の強い相手（ラルフなど）には使えないということを覚えておこう。

なお、超裂破弾も出かかりが無敵で一応対空になる。飛び道具を抜けたりもできるぞ。


↑対空技には大キック。間合いに関係なく使える。

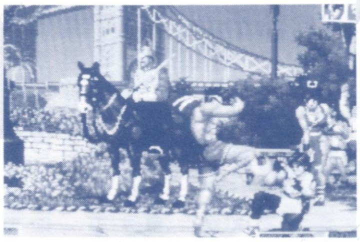

↑裂破弾も出た瞬間は強い。

東 丈

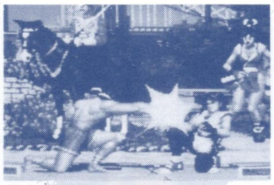
ハリケーンの多用は控えよう

東といったらもうハリケーン…跳んだら避けでベシッ、というのが必勝パターンであったがそれはもう過去のお話。ハリケーンアッパーの硬直が大きく（K.O.F.全体の特徴だねコリャ）、連発ができない。K.O.F.での東は、常に間合いを見つつフラフラ動いてスキを伺う、といった闘い方になる。

このときに使う技は立ち、しゃがみの大パンチがいい。立ちは座高の高い相手用に。技の手かかりをよく潰せるので重宝する。そのほか立ち小キック、ふっとばし、小足払いも混じえていこう。


→フラフラしながら少しずつジリジリ追いつめていく感じで。


↑小足払いで牽制してみたりしつつ…、


↑ふっ飛ばしを当ててやる。意外に足元が弱いので注意。

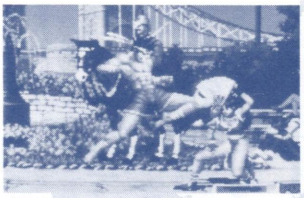
対空技がいっぱい

東は対空技を多く持っている。スライディング、立ち大キック（遠）、垂直ジャンプの大キックがそうだが、やはり一番いいのはタイガーキック。少しひきつけて出せばOK。出るのは早いので、今までのように地上でガードされてしまうということはないぞ。

こちらから跳ぶ場合は小キックがいい。ただしガード投げされてしまうことがあるので間合いに注意。あるいは着地タイガーキックで回避だ（出ないときもある）。

また、めくり狙いのジャンプ大キックもいい。入ったら小足連打から立ち小キックで気絶させてしまえ！


→対空技はやはりコレ。ひきつけないと相打ちしやすい。


↑跳び込むならば小キックが無難。

余談だが、東のしゃがみ大パンチには爆裂拳しかキャンセルがかからない。

飛び道具の有無が必ずしも対戦での有利不利に関係しないのがこのゲームの特徴。パワーを溜めるのも大事だよ。

声だけ むなしく轟いて…

女性格闘家チーム



このチームは、いかに自分のペースにもっていけるかが鍵になる。自分なりのパターンを複数作成して相手を翻弄できるようになろう

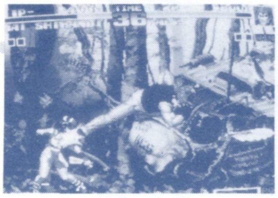
担当：バレンシア・I・ビアレスK-TAN

3人共通の弱点を知れ その①

イギリスチームは、対戦すればするほど哀しさが滲み出てくる…と、実感せざるを得ないのが正直な感想。

通常技のリーチもあることはあるのだが、ほかのチームのリーチの長さと比べると「ずるいよ～」と思わずにはいられない。

これは全チームにも言えることだが、キングを除いて、飛び道具を撃つ前と撃った後の硬直が非常に長い！相手がこちらの飛び道具を撃ったのを確認してからでも、跳び込み攻撃が間に合ってしまうほどだ。従って、中間間合いで飛び道具を撃つのは控えよう。



↑見てから間に合うというのはカンベンしてほしい。

キング以外は、近距離か遠距離、または相手の起き上がりに重ねたり連続技で使おう。

それに、パワーが…。

このチームは、パワーも不足している。暇があったら、すかさずパワーを溜めよう。

より、ダッシュと攻撃避けを使いこなせ!

これも全チームに共通して言えることなのだが、イギリスチームは、さらにこれらを使いこなせなければならない。

ここでは、跳び退きの速いキングとユリを使用しよう。



→ダッシュして投げや小足払いを狙ってみる。

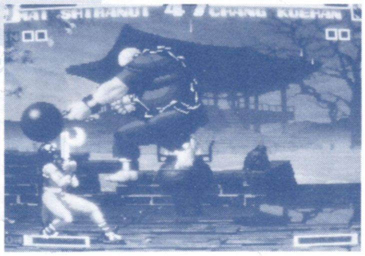
舞だと、「ぐるん」と回転している間に相手の攻撃をくらってしまうので、あまり使用しないほうがいい。

このチームを使うなら、ダッシュと攻撃避けのマスターにならねばならない。

3人共通の弱点を知れ その②

この3人は、信頼できる対空技がないために、相手のジャンプ攻撃に対して実に弱い。

しかも、連続して跳び込まれるとこれほどつらいものはないだろう。



→チャンなんかに連続で跳び込まれるとかなりつらくなる。

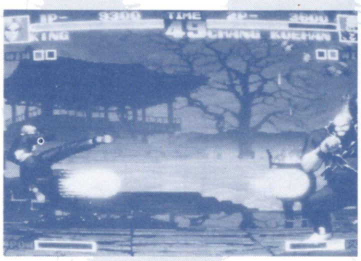
相手のジャンプ攻撃を連続してガードし続けるとすかし着地投げをされ、攻撃避けを使ってもやっぱり着地投げが待っていたりする…。通常技で、相打ちにもっていっても分が悪いのだ。

これらを打破するために、キャラ別に詳しく見て彼女たちを強化してあげよう。

キング

イギリスチームの要と言いきれるのが、このキング様だ。コイツが負けたら「どうしましょ」だからね。

全体的に必殺技が強い。例の連続ベノム出しだけでも、相手は苦戦をしいられるだろう。やるなら徹底的に。そして間合いは遠距離だ。



→かなり嫌がられる連続ベノム出し。ダブルじゃないのだ。

この連続ベノムの天敵は、ハイデルン、チョイなどがそうなので気をつけよう。

これ以外での戦闘バリエーションを、いかに増やすかが問題。

一般的に使われているのが、ベノム→トルネードキックなんかがそうだろう。

しかし、こればかりだと相手に読まれてしまうので、ベノムを撃った後にダッシュですぐ相手に接近し、再びベノムを撃ったり、トルネードキックや猛襲脚を出すといいだろう。投げを警戒している人たちなどに有効だ。投げ返しをしようとして、結構ヒットしてくれる。



→できればダッシュ中にコマンドを入力して…。



→ベノムストライクなどを出す。

また、フロントダッシュで接近した後に、再びバックダッシュしてトルネードキックを出すのも面白い。いかにも奇襲技っぽくていい。

しかし、コマンド入力の失敗で猛襲脚が非常に出やすい。確実に出せるように練習しておこう。

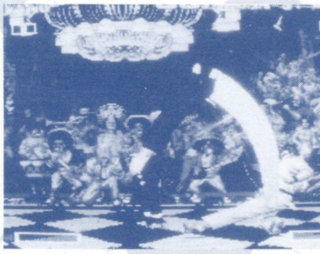
相手がトルネードキックをガードしたら、再びトルネードキックを出してみよう。

この時、一発目のトルネードをガードして相手が小足払いなどで反撃してきたら、相手の小足払いをとりあえずガードしておき、ガードしている最中にトルネードのコマンドを入力しよう。

そうすると、トルネードキックが出て相手にヒットしやすいのだ。相手がガードし続けるようなら、さっさと出してもいいぞ。

だが、相手の対空必殺技には、くれぐれも注意してほしい。

トラップショットは相手の近くで出すと潰されやすいので、相手の足払いがとどくかとどかないかぐらいの間合いで出そう。



→この辺で足払いを出してくれれば吸ってくれる。

相手に立ち大キックを当ててから出すのも効果的だ。

連続技に組み込むのもいいだろう。

猛襲脚は、相手に間合いを詰められたとき、前方にシールドをはってみる感じで使ってみよう。

大足払いで飛び道具を抜けるのだ

キングの大足払いは、相手の水平に飛んでくる飛び道具をほとんど抜けることができる。

できないのは、覇王吼拳（至高拳）ぐらいなものだ。
　相手の飛び道具を避けたとき、ダッシュで近づかれて投げられてしまう…なんて人には打ってつけだ。
　遠距離の場合は、飛び道具を抜けた後にベノムやトルネードを出してみよう。



↑この辺まで引きつけないと抜けられない。

　連携技で遅い飛び道具を撃たれたときなどでも、抜けることが可能だぞ（間合いによるときもあり、ハイデルンの足払い→クロスは無理）。
　ただ、当たる寸前まで引きつけないとくらう恐れがあるので、どの辺で出せばいいのかタイミングを把握しておくことが大切だ。

攻められたらどうしよう

　例によって、対空技がないためにキングだけでなく、一旦ガード状態になるとその状況を抜けるのに一苦労するはめになる。
　通常技で相手の跳び込みを返すなら、しゃがみ大パンチが下にちょっと潜って立ち大パンチ。パワーが溜まってたり、体力ゲージが赤くなっていればイリュージョンダンスでその場を回避しよう。
　イリュージョンダンスは遠くで出すと避けられたりバックジャンプ大キックなどで返されやすいので、相手に接近してから出すか連携技として出すかにしよう。



↑このバック転中の無敵を生かすのだ。

　出すぞ出すぞと思わせといて、ベノムやトルネードで奇襲してから出すのもよいよ。更に起き上がりに出せるようになれば、今から君は「ムテキ○グ」だ。

不知火舞

　舞は立ち技でチクチク押していくのが有効に思える。
　相手キャラによっては負けてしまうが、これは本当に仕方がない。



↑ふっ飛ばしよりリーチの長い立ち大キック。

　メインになる立ち技は立ち小パンチ、立ち小キック、立ち大キックがそうだ。これに小足払いや大足払いを、時々織り混ぜていこう。
　特に立ち小足払いや大足払いは、紅丸の居合蹴り間合いの外から当てることができるぞ。
　龍炎舞は相手との距離を保って出すか、起き上がりにちょっと離れて重ねて出してみよう。
　相手に近づいて連続技で出すときは、きちんとつなげないと簡単に潰されてしまうぞ。
　龍炎舞一発目の腕を当てることも、この時は重要だ。
　花蝶扇は相手の目の前でいきなり出すか、大足払いから連続でたまに出すか、起き上がりに出しておくかぐらいにしか使えないだろう。
　必殺忍蜂は出かかりが弱く、ガードされたりしたらおしまいなので、いまいち使えない、
　超必殺のほうも同じようなことが言えるが、ここに面白いやり方がある。
　バックダッシュしてからすぐに出す、通称「ぐるぐるボワッ！」がそう。
　こちらのバックダッシュにあわせて、向こうがジャンプで間合いを詰めてくれたらありがとう、てな感じ。
　だが、相手にガードされたり飛び道具を出されたらそれ以上だ。

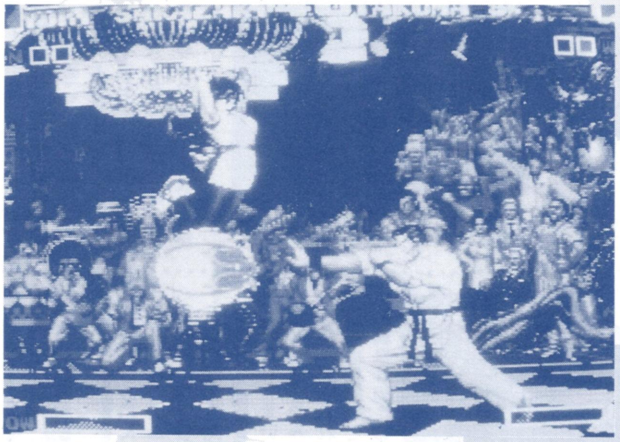


→このバックダッシュ中に超必殺忍蜂のコマンドを入力するの

　対空技は、早めに昇り攻撃（ジャンプ小パンチが結構強いよ）で返すか、立ち小キックで返そう。間合いが開いているときは立ち大パンチだ。
　画面端に追い込まれたときに連続ジャンプ攻撃をされたときなどは、立ち小キックで相打ちを狙うか相手のジャンプを見計らって忍蜂で逃げよう。相手が垂直ジャンプだと忍蜂で裏へ逃げやすい。

ユリ・サカザキ

　じゃあ、飛び道具を持ってないキャラにはどうすんの？というのはひとまず置いといて、ある程度相手の飛び道具を見てからでも、結構雷煌拳で跳び越えることができる。
　近距離から中間距離ぐらいで、跳び越せるようにしておきたいところだ。
　なるべく相手の体に当てていくようにしよう。でないと昇り攻撃で反撃されてしまうぞ。



↑こんな感じで跳び越せるようにしたい。

　間合いが遠いときは、ダッシュで近づいて雷煌拳を出したり、小足払い→大足払いキャンセル大虎煌拳を出したりしてみよう。相手がボーッとしているなら投げてしまおう。
　相手に接近できたら、立ち小キックでペチペチ押していくことができるぞ。間合いが離れそうになったら、すぐ歩いて近づいて大足払い虎煌拳とつなげるのだ。
　立ち小キックは、ちょっと歩いてから出して連発してみるとなかなか効果的だ。



↑このキックがなかなかよい。

　レバーを相手方向に入れながら跳ぶといい。
　対空にはしゃがみ大パンチが一番信用できる。相打ちになることもあるが、これは仕方ないだろう。
　また、小キックなどを出しながら跳び込んでくる相手には、百烈びんたをお見舞いしてあげよう。



→ワザと近づいて高でガードして着地に百烈。でもムズかしい。

　相手の跳び込みをこちらがワザと歩いて近づき、高めにガードするようにする。そうすると相手の着地を比較的百烈ビンタで吸い込みやすいのだ。
　ダッシュで前後に揺さぶりをかけることも忘れないようにしよう。
　こちらがジャンプ攻撃を仕掛けるときは、必ず立ち大パンチorしゃがみ大パンチ（など）キャンセル虎煌拳とつなげよう。砕破は連続技以外では、ほとんど使わないほうがいいぞ。しいて言えば、相手との間合いをとって出すぐらいだろう。
　やはり、一旦ガードにまわると反撃するのにひと苦労。
　なんとか相手のペースをくずし、自分のペースにもっていけるようにしよう。

これを読んでから攻略を読もう

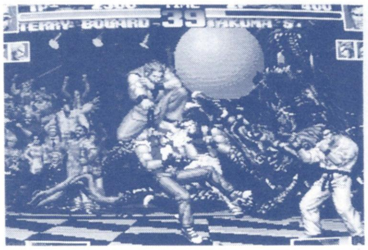
K.O.F.'94攻略用語集

ザ・キング・オブ・ファイターズ特有の用語をひとまとめにして紹介しよう

担当：ジョッキー★笹岡

基本用語

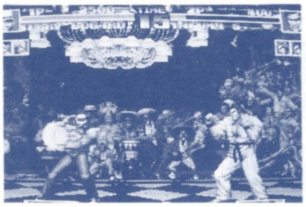
●援護攻撃
自分のチームの味方が気絶している、または相手よりも体力が減った状態でつかまえられているときに、ボタンABC同時押しによって味方のキャラクターが援護攻撃を行なう。その呼び名。



↑援護攻撃は、チームバトルならでは。

●パワー溜め
ボタンABC同時押しによって、気力を溜めることができる。主にその呼び名。パワーが溜まると、通常時の1.5倍の威力を得ることができ、なおかつ超必殺技も使用することができる。

●攻撃避け
AボタンとBボタンを同時に押すことで出すことのできる技。



↑キングオブファイターズと言えばやっぱりコレ。

相手の攻撃に対して完全無敵。しかし、投げには負けてしまう。

●スルーアタック
餓狼伝説2から見られる、「避け攻撃」のこと。相手の攻撃に対してのみ出すことが可能である。

●挑発
これは龍虎の拳からある、相手を挑発する能力。
ザ・キング・オブ・ファイターズでは、挑発することにより、相手の気力溜めを阻止することができる（気力MAX時以外）。

●ふっ跳ばし攻撃
CボタンとDボタンを同時に押すことで出すことのできる技。
この攻撃が当たった相手はふっ跳んでしまう。ちなみに空中でも出すことが可能である。

俗語

俗語＝①世間で使われる下品なことば。②ふだん使うことば。口語。会話語。
旺文社標準国語辞典より。この場合は①が当てはまるだろう。

●エース
自分のチームの中で、1番たよりになる奴のことをこう呼ぶ。

●ザコ
エースとは逆に、全く使いものにならない奴のことをこう呼ぶ。

●体力補充カプセル
シー・ケンスウのこと。シー・ケンスウがあまりにも弱いことからこの名がついた。

●ためてためて
ハイデルンとテリーのフェイント。
ABC同時押しの気力溜めポーズ中は、動かないことを利用して、必殺技の溜めを作っていることを相手にさとられないようにするフェイント。
ハイデルンはファイナルブリンガーを、テリーはライジングタックルを、それぞれ溜める。



↑ハイデルンはこの間もレバーを入れて溜めているのだ。

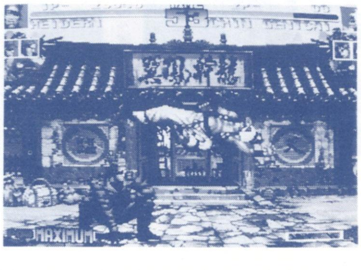
●ブーデーラッシュ
チャン・コーハンの俗称を「ブーデー」と言い、そのブーデーのラッシュ時の攻撃を「ブーデーラッシュ」と言う。
具体的には、小キックなどで連続して跳んでくるだけなのだが、非常にいやらしい攻撃なのでこの名がついた。



↑これがブーデーラッシュだ！

驚異現象的用語

●相撃ちのみOK
ハイデルンのムーンスラッシャーは、時として通常の倍くらいの威力を発揮する。
それが、「相撃ちなる」、「相撃ちになりやすい」との説が立ち、相撃ちのみOKの語源となったと思われる。
実際は相撃ちでなくても、この現象は起こる。



↑これは普通に当てたとき。



↑そしてこれが、相撃ちのみOK時の減りだ。

●地擦り斬月（じずりざんげつ）
地上で、相手をめくるような（相手が後ろを向いたまま喰らう）状態になったときのことを言う。
語源は、某ゲームの技である。わかる人いるかな?

●デスパンチ
ラッキ・グローバーが、近距離で小技キャンセルデスバウンドを出すと、相手にボールではなく、パンチを当てる。その現象のことをこう呼ぶ。



↑ボールはどっかへ行ってしまう。ボイスもデスパンチと言ってるようだ。

●ミラクルボイス
小足払いを鬼のように連打したあとで、必殺技などを出すと、そのボイスが変に遅れて聞こえる現象のこと。2P側と同時にやるとなりやすい。

●ムーンウォーク
相手をはじに投げたとき、自分が押されてズレて、その後はじに行こうとすると引っかかってしまう現象のこと。ちなみにジャンプしても同様のことが起こる。

THE KING OF FIGHTERS '94

Chapter 3



設定原画集／アイランド

Orignal Picture/GAMEST ISLAND

開発者インタビュー

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

開発の謎を徹底追及!!

総勢24キャラ。ラスボスのルガールも含めると25キャラ。そんなSNKのオールキャストゲーム「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」の開発秘話、苦労話などを開発陣の方々に語ってもらったぞ！

構成：ラビオリー大野

インタビューの出席者面々

●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94開発チーム●

くわやんさん／とよちゃん／みちゅくんさん

●ゲーメスト編集部●

ラビオリー大野

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94はオールスターゲーム

——では、さっそくですが、今回の「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」(以下K.O.F.と略）はどのような経緯で開発されたのですか？

くわやん 当時は、全くのオリジナルチームバトルゲームを作成する予定でったのですが、キャラクターの製作期間等の短縮の意味で「餓狼のキャラを入れてみてはどうか？」という提案がありました。それならいっそのこと、SNKの人気キャラクターを色々出してしまおうと言うことで、オールスターゲームになりました。

——K.O.F.のウリのひとつである、チームバトルなんですが、あのシステムはどのようなアイデアから浮かんだのですか？

くわやん チームバトルは、ある方からのアイデアで、「柔道の団体戦のようなゲームはどうや？」という提案がありまして、そのアイデアを具体化しました。

——インタビュー恒例の質問でありますが、ズバリ開発で最も苦労なされた点はどこですか？

とよちゃん キャラクターの多さでした。絵を描くのも、コンピュータの動きを設定するのも、調整するのも、全てにおいて悩まされました。普通の格闘ゲームの倍の人数ですから…。(笑)

——今回のK.O.F.には草薙京やハイデルンといった数々の新キャラクターが登場しますが、彼らはどのように誕生しましたか？

みちゅくん 開発チームのデザイナーから公募したものから選りすぐりました。キャラクターの性格、ストーリー等は、デザインが決定してから考えました。

——逆にビリーや十平衛といった旧キャラがいませんね？

くわやん 餓狼伝説、龍虎の拳ともに出せるキャラクターの人数に制限があったので、あえて主役格か人気キャラのみにしました。

——旧キャラファンには悲しい限りですね（笑）。ところで、各チームに割り振られています国の設定は意味があるのですか？

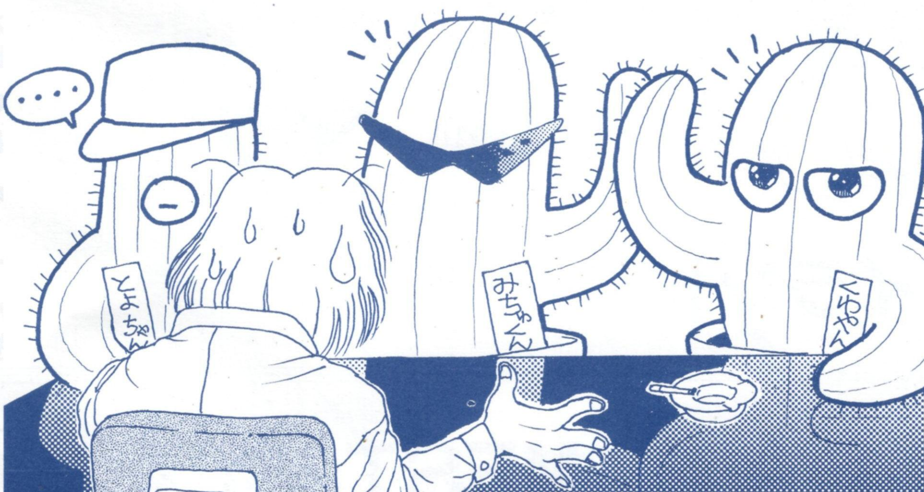
くわやん あれは、営業的な兼ね合いで決定しました。

——そういえば、イギリスチームに日本出身の不知火舞がいるのですが、あれはなぜですか？

くわやん イギリスチームという考えではなく、人気格闘家チームと考えていただければ分かっていただけると思います。

新たなブランドを作ろうと考えた

——K.O.F.全体に言えますが、餓狼伝説や龍虎の拳と比べ、グラフィックのタッチ等がか



イラスト：藤原ひさし

なり変わっていますね?

みちゅくん　まずひとつに、餓狼伝説や龍虎の拳の開発チームとは違うチームが作ったという事であり、ふたつめは、あえて違うグラフィックにして「ザ・キング・オブ・ファイターズ」のブランドを作ろうと考えたからです。

――龍虎や餓狼のキャラを入れて不都合になってしまったところなどはありますか?

くわやん　龍虎や餓狼のキャラは強い必殺技が多いので、新キャラとのバランス取りが大変でした。シナリオ的に悩んだのは、餓狼と龍虎の時代設定についてです。ああいう設定になっていると知ったときは、もうゲームがかなり進んでいる時だったので、お祭りゲームという事で開き直るしかありませんでした（笑）。皆さんも開き直ってください(笑)。まともな時代設定でやって、30歳過ぎのリョウとか、20代後半のユリとかではあまりにも悲しすぎますから…。

――システム的な質問ですが、パワー溜めは龍虎の拳を参考に採用されたのですか?

くわやん　元々は、シューティングゲームに良くある溜め撃ちをヒントに考えたものです。龍虎の拳の気力ゲージとサムライスピリッツの怒りゲージもヒントにはなっています。

――技といえば、今回のK.O.F.には龍虎の拳のように受け身がありませんね?



とよちゃん　龍虎の拳2が出たときに、K.O.F.の開発中だったので、その時点では受け身をシステム的に取り入れるのが難しかったという事と、作っている暇がなかったという事です。

――今回は、無敵必殺技が少ないような気がしますが?

とよちゃん　無敵必殺技は強すぎて、ゲームバランスを壊す原因になると考えたので少なくしました。

――ところでパワー溜めのゲージによって超必殺技の威力は変化するのですか?

くわやん　体力が点滅している状態では、1.2倍になりますが、それ以外では変化しません。

ブラックマーケットを支配する大組織

――ラスボスのルガールなんですが、あの国旗には何か意味があるのですが?

みちゅくん　特には意味はないのですが、ルガールの組織のマークとでも思ってください。

――その、組織とはどんな組織なのですか?　空母を所有しているくらいだから、ずいぶんと大きな組織でしょうね?

くわやん　武器、麻薬等の世界のブラックマーケットを支配している大組織です。世界中の戦争の裏には必ず、この組織の影があります。ちなみに空母の名前は「ブラックノア」と言いまして、ルガールの武器密売のメイン鑑となっております。その核装備量は軽く世界を滅ぼす事ができるほどのものを持っています。

――今回のボスキャラはなぜ、ギースやクラウザーではないのですか?

くわやん　これに関しても、「ザ・キング・オブ・ファイターズ」のブランドの事を考えて、このゲームのボスキャラを新しく設定したかったからです。

――そうすると、ルガールとギース、クラウザーの関係は?

くわやん　もちろん、ありません。

――ルガール登場のデモシーンですが、彼の背景には彼に負けた人間の像が出てきます。その中に、どこぞの格闘ゲームのキャラらしき像があるのですが、あれは何なのですか?

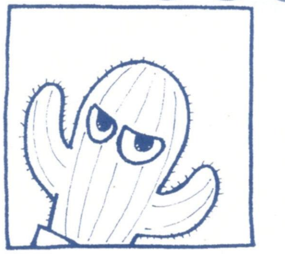
くわやん　別に誰でもありません。きっと他人のそら似でしょう（笑）。

――最後に、巷で隠れキャラでギース、クラウザーが登場するという噂が流れているようなんですが…。

くわやん　そんな事は絶対にありえません!

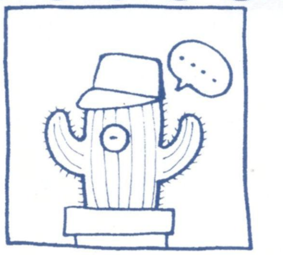
――本日はお忙しいところ、ありがとうございました。

開発者プロフィール



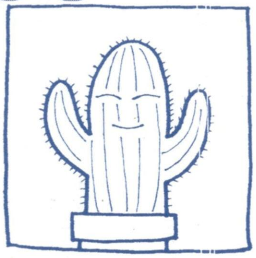
◆みちゅくん(デザイン担当)

代表作：ラストリゾート
(その他、ゴーストパイロット、龍虎の拳などのヘルパーを務める)



◆とよちゃん(企画担当)

代表作：リトルリーグ(ファミコン)
ベースボールスターズ・プロフェッショナル
ASO II
スーパーベースボール2020
クイズ名探偵NEO&GEO



◆くわやん(企画担当)

代表作：ベースボールスターズ・プロフェッショナル
クイズ大捜査線
クイズ名探偵

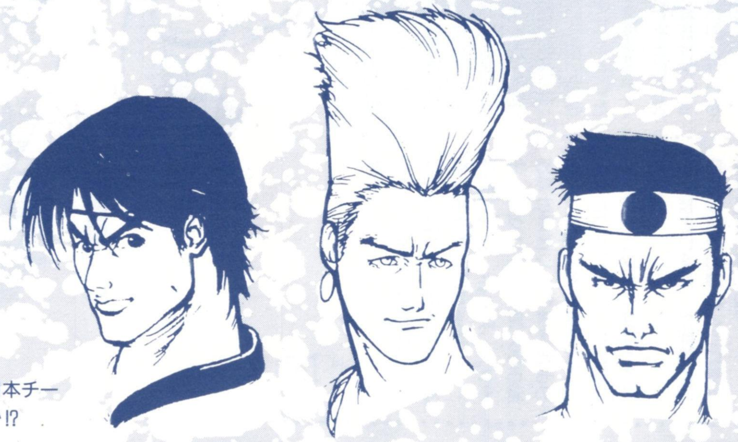
こいつだれ?!みたいな原画あったりして…。原画大放出!!

設定原画集

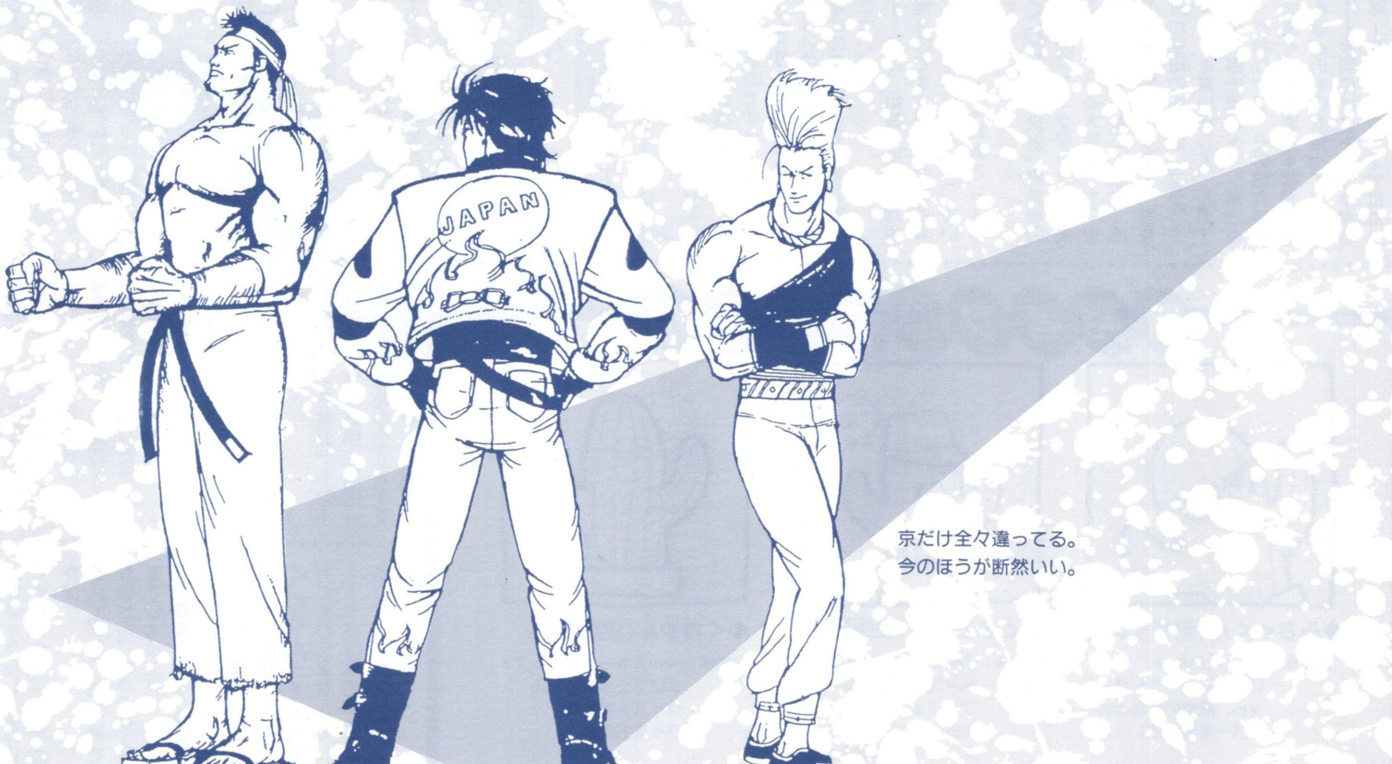
当然だが、変わったキャラもいれば全然変わってないキャラもいる。ボツキャラもおもしろいけど、京サマの原画がけっこう「キテテ」いい味出してる。顔だけ見たらキム・カッファンみたい

担当：K—TAN&MAN

主人公チーム

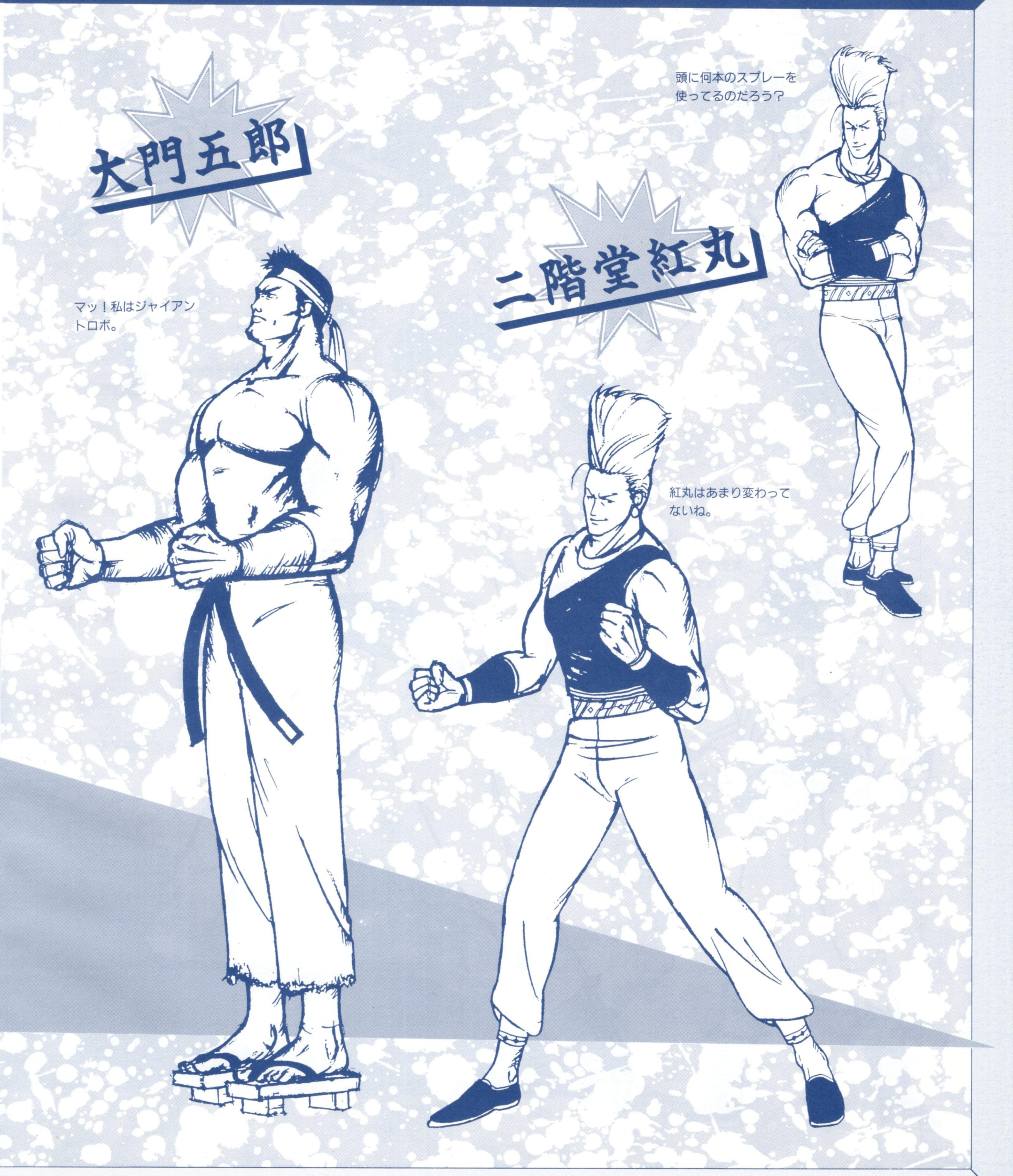


こっ…これが日本チームの原画なのか!?



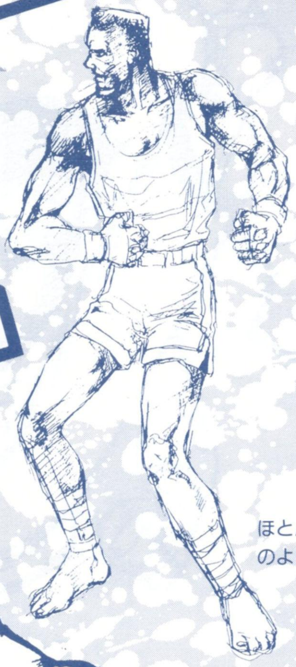
京だけ全々違ってる。
今のほうが断然いい。


草薙 京
今の京にこのポーズは
似合わないような…
何となくだけど、とて
も硬派っぽく感じるな。
後姿がなんか族っぽい
が、カッコイイぜ！
JAPAN
俺に触ると火傷する
ぜ!!


大門五郎
マッ！私はジャイアン
トロボ。
二階堂紅丸
頭に何本のスプレーを
使ってるのだろう？
紅丸はあまり変わって
ないね。

スポーツチーム

ラッキー・グローバー

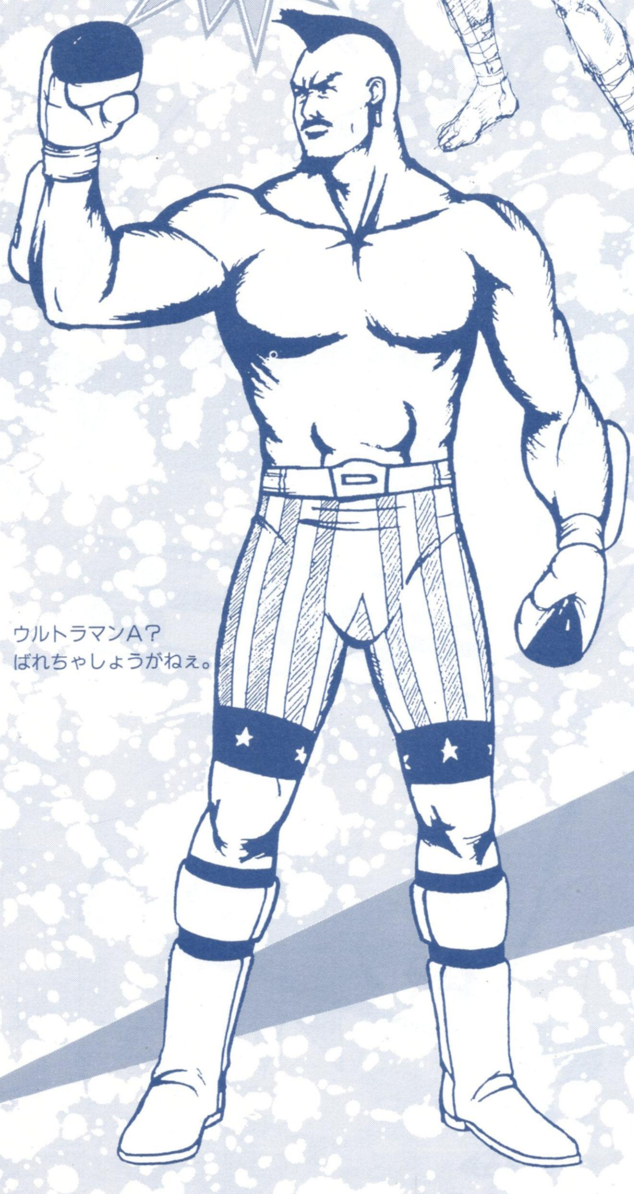


ほとんどマラソン選手
のよう…



うへ〜っ！ボチボチが
とても痛そう。

ヘビィ・D!

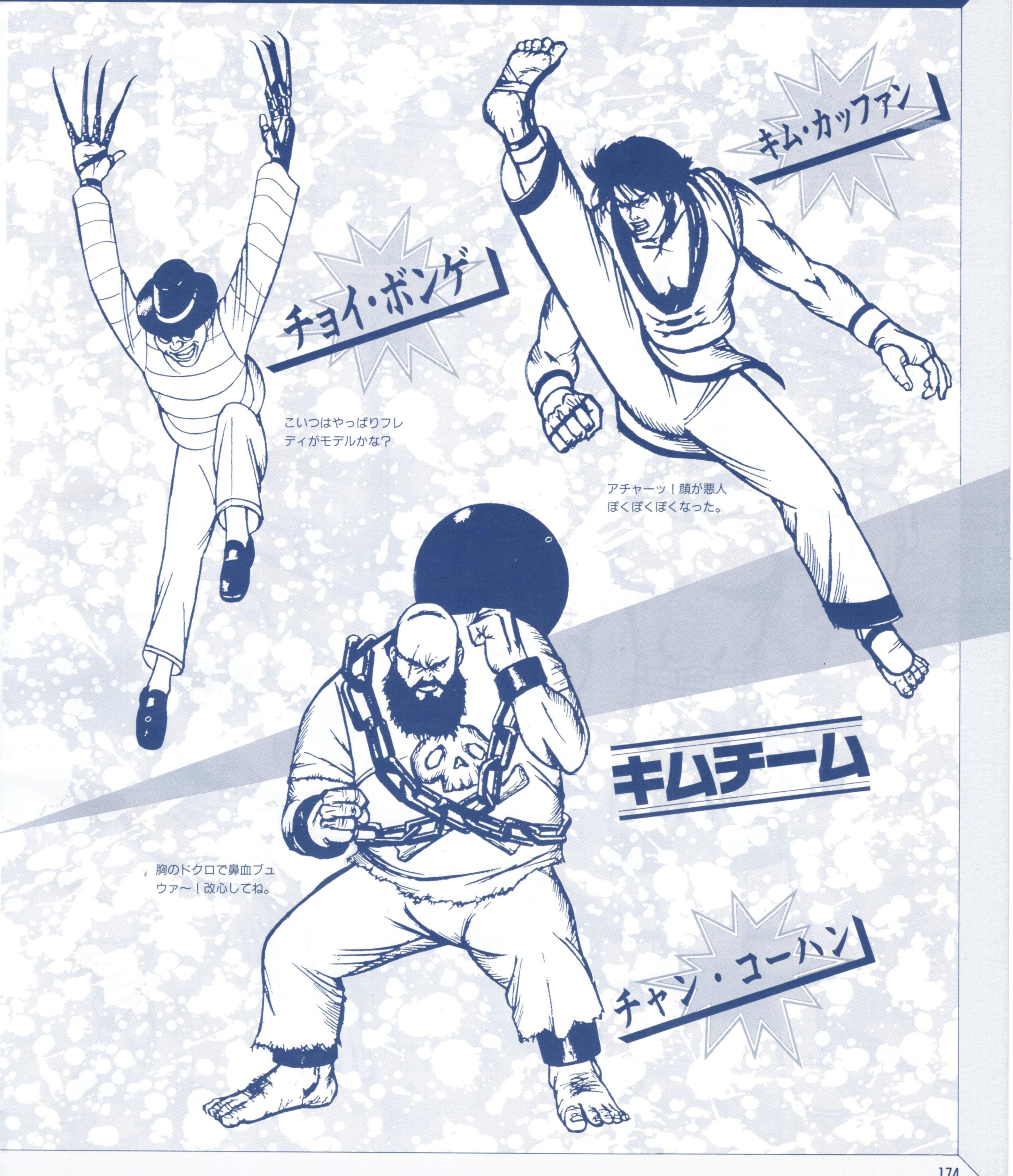


ウルトラマンA？
ばれちゃしょうがねぇ。

ブライアン・バトラー



やっぱり顔が見えない
と不気味すぎるっ！



こいつはやっぱりフレディがモデルかな？

アチャーッ！顔が悪人ぽくぽくぽくなった。

胸のドクロで鼻血ブュウァ～！改心してね。

怒チーム

ラルフ



うわ〜っ！全然違うけど表情に名残が少し。

弾倉がとても軍人らしいぜ。

ハイデルン



あんまり変わってないな。コイツは。

クラーク

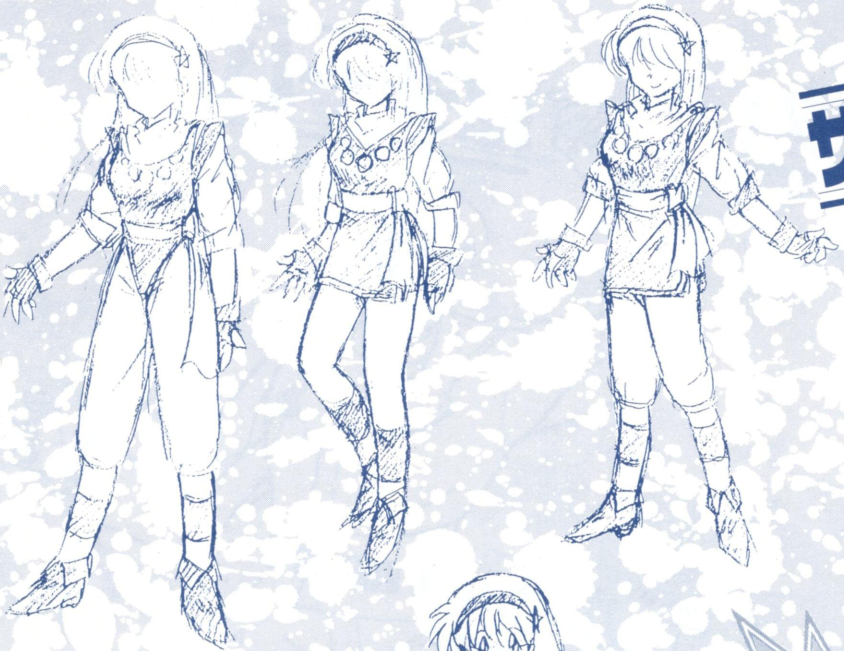


グラスと帽子を取ったらこんな顔に？

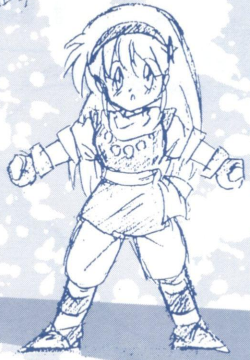


これはちょっとバケモノみたいだのう。

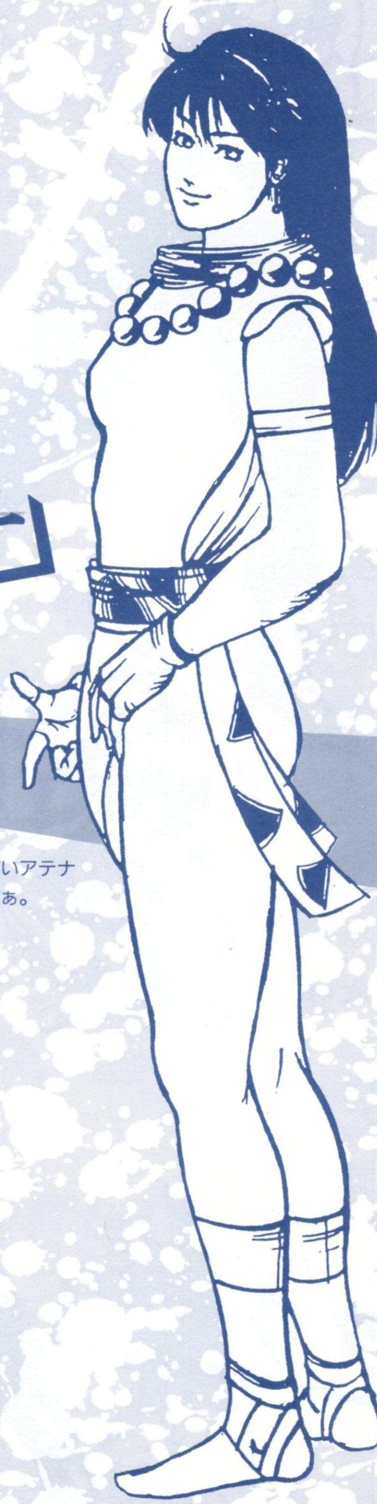
サイコソルジャーチーム



へーっ、これだけでも
カワイイな。



麻宮アテナ



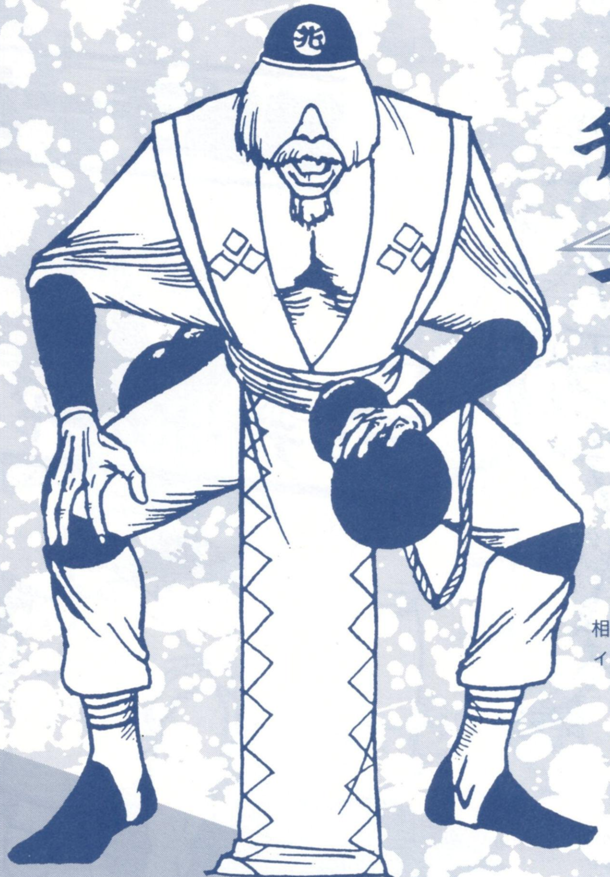
随分大人っぽいアテナ
だったんだなぁ。

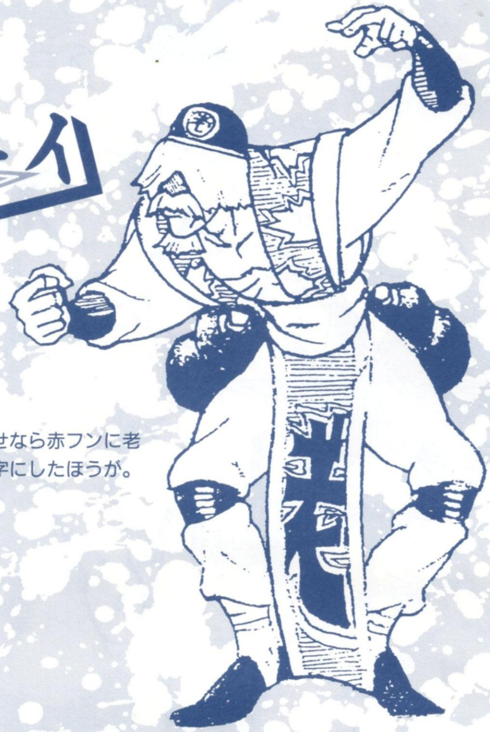
シイ・ケンスウ



こっちのほうがなんか
カッコイイ！

チン・ゲンサイ





どうせなら赤フンに老の文字にしたほうが。

相変わらず酒好きのジィさんだな。



顔は見えたほうがよかったすよ。



うっ！お下げのケンスウ!?


餓狼チーム
東丈
アンディ・ボガード
アメリカSF映画の主人公のようだ。
東にしては髪の毛がねているな。
FATAL FUR
カッコイイのは相変わらずだな。テリー。
リョウ・サカザキ
ああっ、こっちでも目がイッちゃってる。
テリー・ボガード
あくまでもリョウを超えるのが目的やで！
龍虎の拳チーム
ロバート・ガルシア

ルガール&秘書



こっこれは自爆するときのやつか…。顔のやられ具合いにすごく気合が入ってるぜ!!こいつは何者だったんだろう。



う〜む、ナイスなウーメンだ。ショートの似合う女性って奇麗だよね。妖しい感じもなかなかのものよのう。



まさしく、帝王の雰囲気を醸し出している、と言った感じだ。

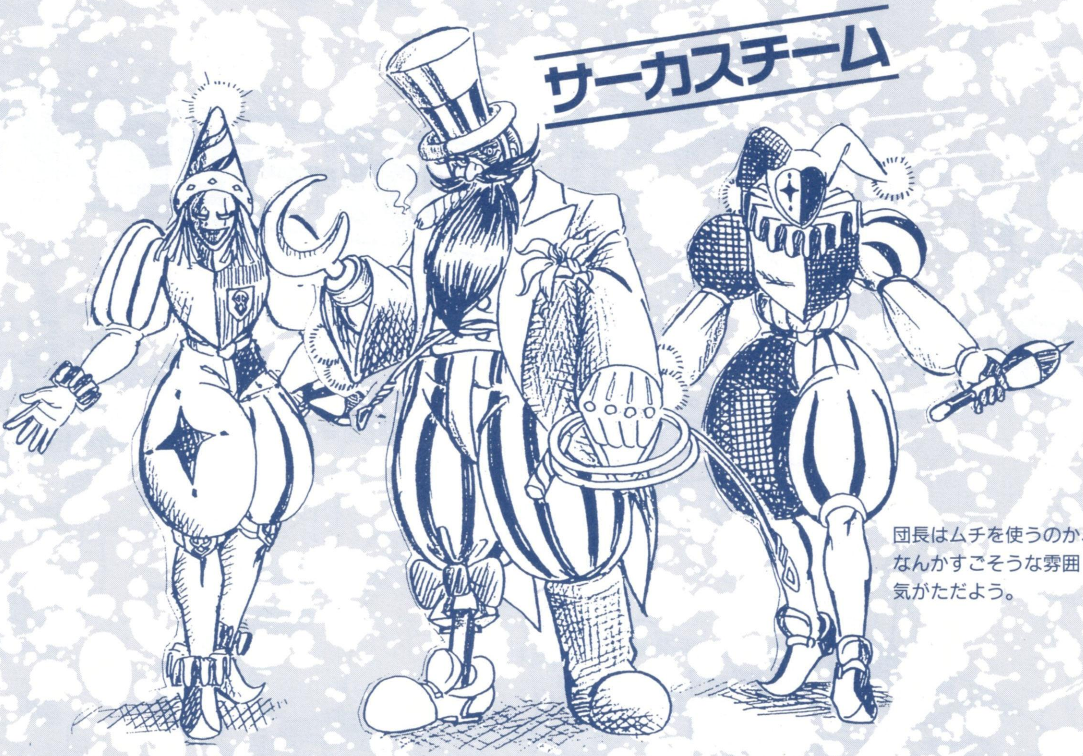


なんか、こういうボスって必ず猛獣とか奇妙な動物を飼ってるよね。他のヤツとはちょっと違うぜ。

ボツキャラクター

えっ、本当にこんなキャラがゲーム画面に出てくるハズだったの？
う～ん、絵だけと言わずにどんどん使いたくなるキャラが多い、ボツキャラにするにはもったいないなあ。

サーカスチーム



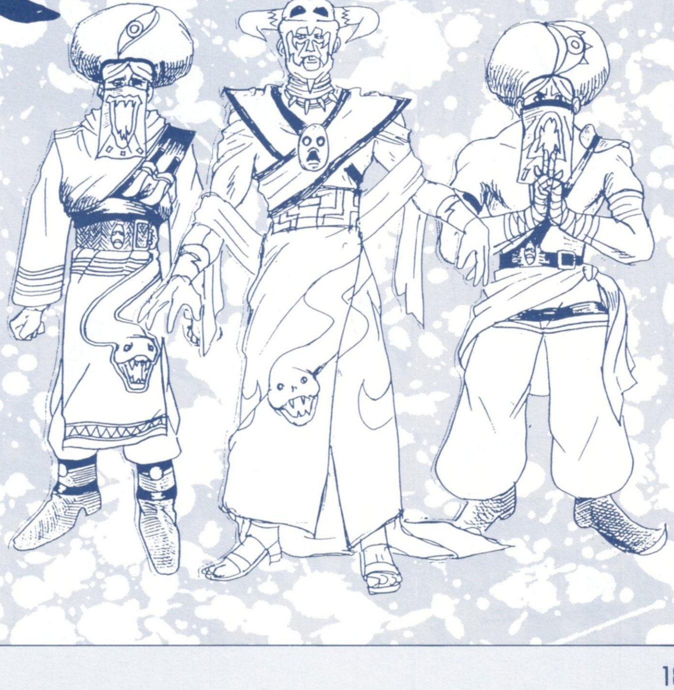
団長はムチを使うのか、なんかすごそうな雰囲気がただよう。



ダンサーチーム

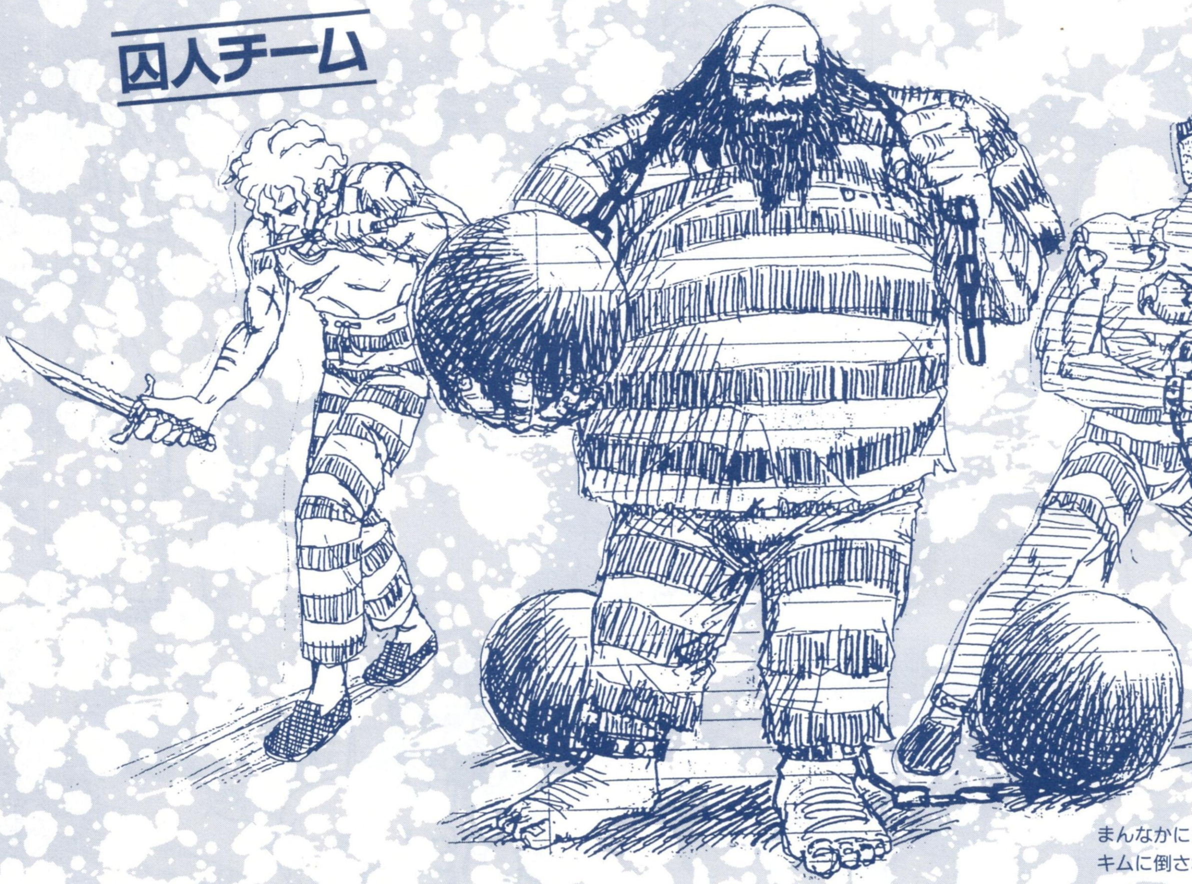
うっ、変なポーズの集団がいる。でもなんか、カッコイイ～。

邪教チーム



ヘビはコスチュームにうってるだけ？インパクト抜群なチーム。

囚人チーム



まんなかにいるやつはもしや…。
キムに倒されなさい!!



3人の野生児集まっているチーム。
パンツがgood。

獣人チーム



オデコのランプは反則、
目つきも悪くて最高。
パワー重視っぽい。



男ですか？女ですか？
カカトが痛そう。



なんか、ルガールみた
いなキャラ、もしや!?
手数を多く出してきた
りして？



SMの女王みたいな女
の人、キケンだ。手に
持ったムチは痛そう。



かなり我慢強そうな男。
中年っぽい。暴れ攻撃
がメインかな？

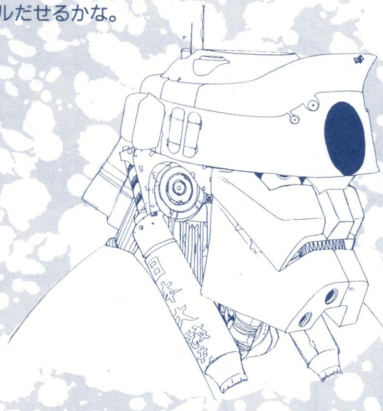
仁王立ちするハデな人、
トランプマン2号。



パンツの馬はやめてく
れ、本人はマジだ。

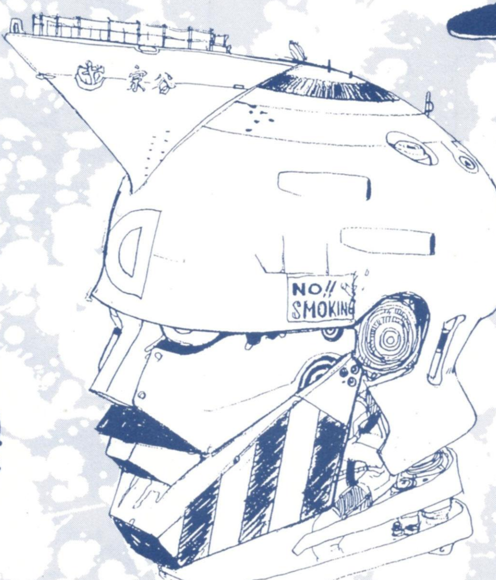


大門のロボット型？ミ
サイルだせるかな。



おいよう、カスタネッ
トでどう闘うつもり。





頭のは髪じゃなくて船、
なんですか〜。

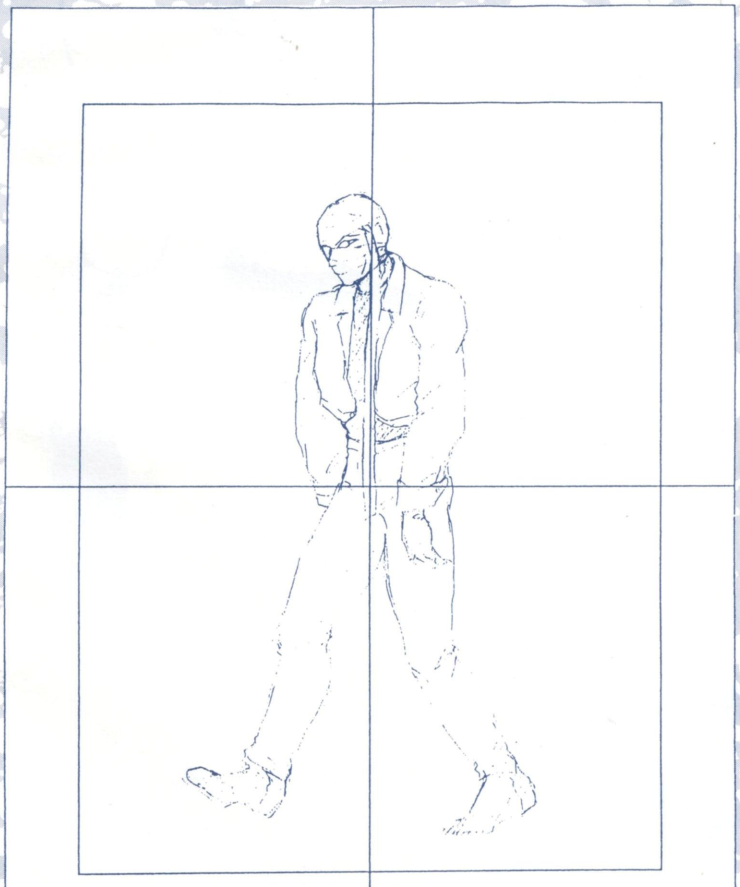


ターバンにマント、いかにも強そう。タイガー○ェットシンがモデル？



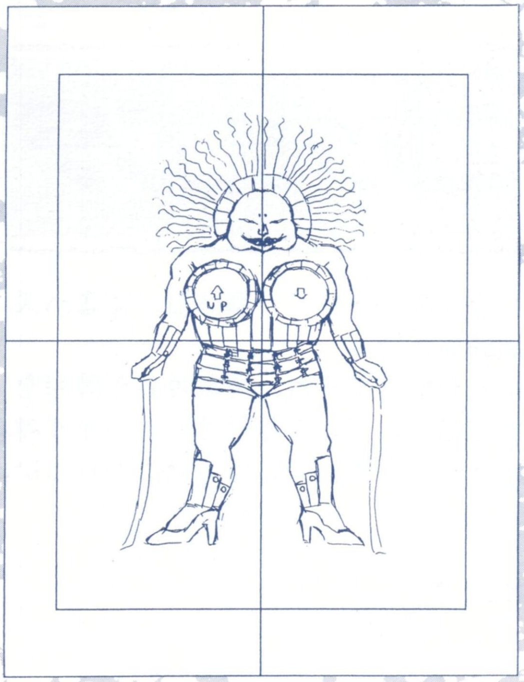
ふふん、けつまる出しのライオン、ガオー。

歩いてる、歩いてる、ひそかにやりそう。体も消えてるんじゃ。

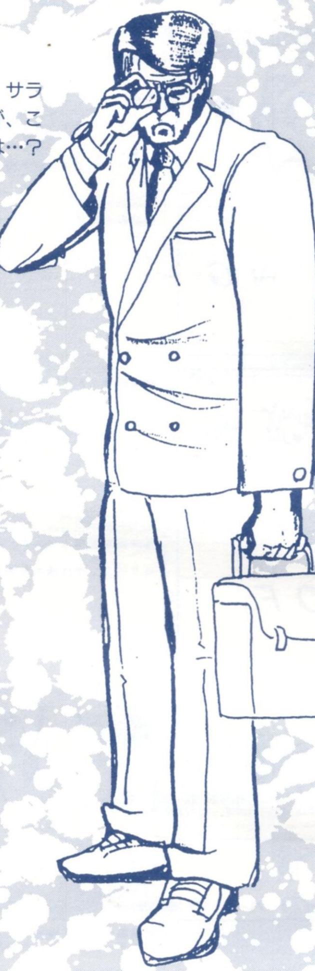




パワー重視っぽい、肉体派。つのを使った投げ技でも見てみたい気も…。



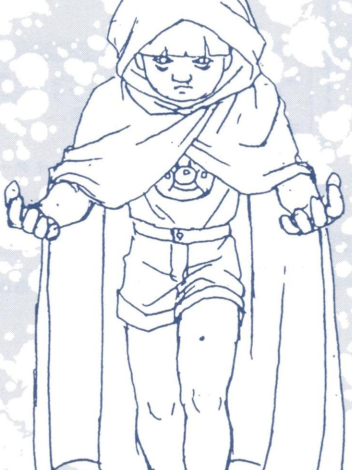
どこの星の人よあんた。
地球人なの？まったく
わかんないよー



めがねの光かる、サラ
リーマン風。だが、こ
のカバンの中には…？

闘いは好まずに、頭で
勝負してきそう。暗器
が得意とか？





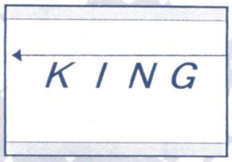
Tシャツのアンパンマ
ンが子供っぽい。だが
甘く見ると恐いかも。

■新タイトルデモ案② ～前項続き



■餓狼チームが画面にスクロールインしてくる。

☆ゆっくりと右から左に流れているバックに、アンディとジョーがスクロールイン。
2人のスクロールが定位置に達する直前にテリーがスクロールインしてきて、定位置で停止する。
☆テリー帽子をサッと脱ぐ。



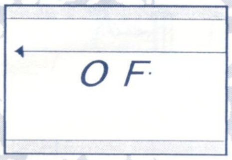
■画面を素早く「ＫＩＮＧ」の文字が通り過ぎる。

※タイミングは前のものと同じ。



■龍虎チームが画面にスクロールインしてくる。

☆ゆっくりと左から右に流れているバックに、ロバートとタクマがスクロールイン。
2人のスクロールが定位置に達する直前にリョウがスクロールインしてきて、定位置で停止する。
☆リョウ、腕をグッと引き上げる。

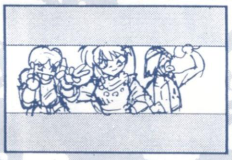


■画面を素早く「ＯＦ」の文字が通り過ぎる。

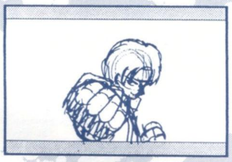
※タイミングは前のものと同じ。



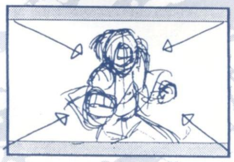
■新タイトルデモ案③ ～前項続き



■餓狼チームと龍虎チームと主人公チーム以外のチームが、０．３秒間隔で次々と表示される。
※基本的には、パッと出しパッと消えだが、それぞれのチームの間には、２／６０秒程度の白画面を挿入する。
☆この時のグラフィックは、勝利演出画面のものを使用する。

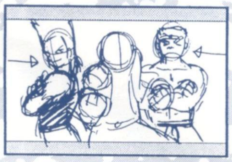


■前に招待状を握り潰した手のアップからの続きで、手の奥にショウがフェードインで現われる。



■ショウはそのまま拳を引きながら若干小さくなる。

■ショウがポーズを取り終えると、バックがフェードインで現われる。



■バックが完全に現われるとすぐに、ショウの左右にベニマルとダイモンがそれぞれスクロールしてきて定位置で停止する。



■３人が揃うとすぐに画面がパッと真っ白になり、タイトルが出現する。

☆タイトルの出方は別で説明する。

オープニング絵コンテ

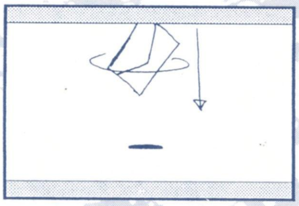
このゲームをやるにあたって、一度は目にするハズのオープニング画面なのだ。
手紙が数多くの人々におくられ、それぞれが闘志を燃やす。京がそれをもやしてしまう所はカッコイイぞ。
ここでルガールのデモも見れてしまうのはうれしい。

■新タイトルデモ案①



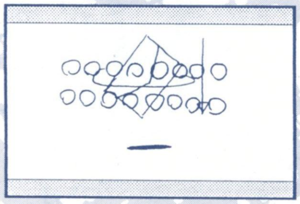
■暗闇に［ＳＮＫ］の文字が、フェードインで浮かんでフェードアウトで消える。

☆１秒でＦ．Ｉ→１秒表示→１秒でＦ．Ｏ

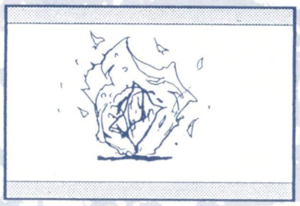


■招待状がくるくると回転しながら、上から下に移動しつつ、フェードイン（１秒）で現れる。

☆地面には影を付けて、招待状が近づくと大きくなっていく。



■招待状が画面に出現してから１秒後に、その招待状の上に文字がタイプライターで打つ様にして１文字ずつでてくる。
※タイプライター音入れる。
・文字
「１９９４年、キングオブファイターズ‘９４を開催。」
「尚、対戦方式は３人１組のチーム戦にて執り行う。以上・・・・」
（メッセージ内容は完全決定ではない）



■メッセージの表示が終わると、招待状は炎に包まれる。



■画面を素早く「ＴＨＥ」の文字が通り過ぎる。

※「ＴＨＥ」は、画面が変わると同時に出現し、「ＴＨＥ」が画面から消えると同時に次の画面に切り替わる。
（以降の文字の出るタイミングは全てこのタイミングで行なう。）

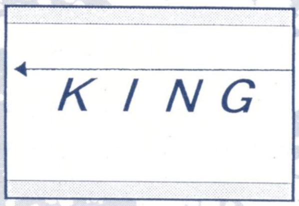
■新タイトルデモ案②

～前項続き



■餓狼チームが画面にスクロールインしてくる

☆ゆっくりと右から左に流れているバックに、アンディとジョーがスクロールイン。
２人のスクロールが定位置に達する直前にテリーがスクロールインしてきて、定位置で停止する。
☆テリー帽子をサッと脱ぐ。



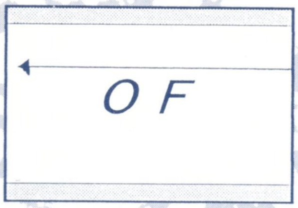
■画面を素早く「ＫＩＮＧ」の文字が通り過ぎる。

※タイミングは前のものと同じ。



■龍虎チームが画面にスクロールインしてくる。

☆ゆっくりと左から右に流れているバックに、ロバートとタクマがスクロールイン。
２人のスクロールが定位置に達する直前にリョウがスクロールインしてきて、定位置で停止する。
☆リョウ、腕をグッと引き上げる。



■画面を素早く「ＯＦ」の文字が通り過ぎる。

※タイミングは前のものと同じ。

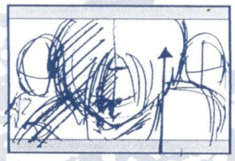


■画面が左から右に速くスクロールする。［画面には餓狼・龍虎・主人公チーム以外のキャラが総登場している。］
■そこに、ベニマルとダイモンが右からスクロールインしてきて定位置で停止する。

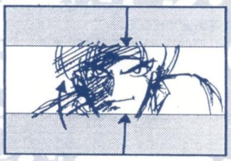


■新タイトルデモ案③

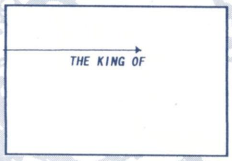
～前項続き



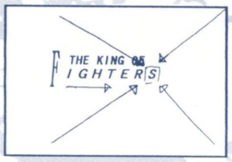
■前項最後の画面で、ベニマルとダイモンが定位置で停止すると同時に。画面したからショウがスクロールインしてくる。



■ショウがキッと顔を上げると同じタイミングで画面の上下が更に狭まる。

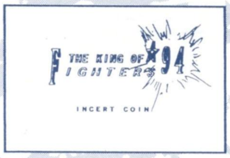


■画面がパッと真っ白になり、そこに先程の「ＴＨＥ ＫＩＮＧ ＯＦ」がスクロールインしてきて定位置で停止する。



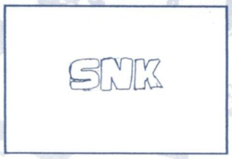
■「ＦＩＧＴＥＲＳ」が、画面手前から１文字ずつ縮小で定位置にはまっていく。

※参考映像有り。



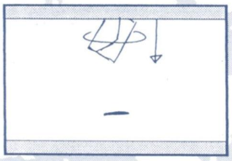
■「９４」がピカーと光ってはまると、全体に質感がついてタイトルが完成する。

■新タイトルデモ案①



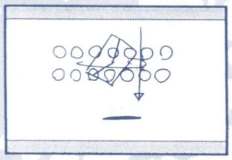
■暗闇に［ＳＮＫ］の文字が、フェードインで浮かんでフェードアウトで消える。

☆１秒でＦ．Ｉ→１秒表示→１秒でＦ．Ｏ

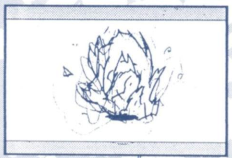


■招待状がくるくると回転しながら、上から下に移動しつつ、フェードイン（１秒）で現れる。

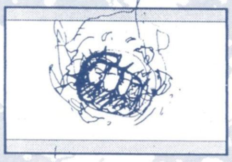
☆地面には影を付けて、招待状が近づくと大きくなっていく。



■招待状が画面に出現してから１秒後に、その招待状の上に文字がタイプライターで打つ様にして１文字ずつでてくる。
※タイプライター音入れる。
・文字
「１９９４年、キングオブファイターズ‘９４を開催。」
「尚、対戦方式は３人１組のチーム戦にて執り行う。以上・・・・」
（メッセージ内容は完全決定ではない）

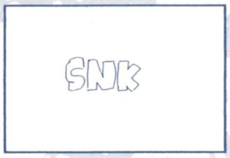


■メッセージの表示が終わると、招待状は炎に包まれる。



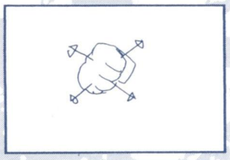
■炎に包まれた招待状を、巨大な手が出てきて握り潰す。

■タイトルデモ案１　［チーム紹介編］



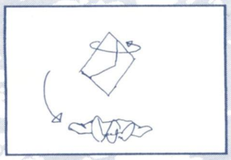
■暗闇に［ＳＮＫ］の文字が、フェードインで浮かんでフェードアウトで消える。

☆１秒でＦ．Ｉ→１秒表示→１秒でＦ．Ｏ



■暗闇に浮かんでくる手。

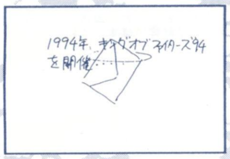
☆フェードインしながら拡大してくる。
※完全に拡大するまで１秒。



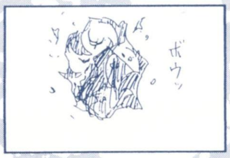
■手の中に招待状が、フェードインで現れる。

☆招待状は、クルクル回りながら１秒かけてフェードインしてくる。

■招待状がフェードインしきってから、０．５秒後に手がフェードアウトで消える。



■手が消えるとすぐに、その招待状の上に文字がタイプライターで打つ様にして１文字ずつでてくる。
※タイプライター音入れる。
・文字
「１９９４年、キングオブファイターズ‘９４を開催。」
「尚、対戦方式は３人１組のチーム戦にて執り行う。以上・・・・」
（メッセージ内容は完全決定ではない）

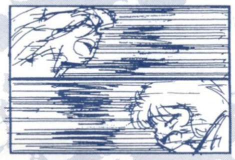


■メッセージの表示が終わると、招待状は炎に包まれて画面はそのまま白にフェードアウトする。

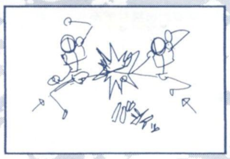
■タイトルデモ案２　［アクションカット編］②　～前項続き



■通常対戦中の画面を１カット０．３秒位の短さで、１２種類程テンポ良く表示する。
※見せ場になるカットばかりを見せる。
☆どんなアクションを見せるかはこちらで指定



■テリーとリョウの顔のアップが、画面の上下で左右から出てきてすれ違う。



■２人のアップが画面の中央で重なると、ゲーム画面に切り替わり、ジャンプしているテリーとリョウのお互いが飛び蹴りで重なる。

☆スローモーション



■蹴りが重なった部分に、ピカピカが入り、その部分が素早く画面いっぱいに拡大して画面が真っ白になる。



■真っ白から戻ると同時に、同じく真っ白からフェードインしながら画面いっぱいだったタイトルが縮小して現れる。
※タイトルの縮小は、定位置よりもいったん縮小しすぎて、定位置に戻る様にして「バン！」と出る感じを出す。

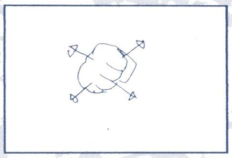
☆タイトルの出し方の演出は、変える可能性があります。

■タイトルデモ案２　［アクションカット編］



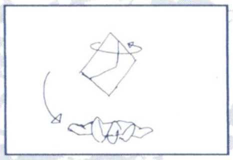
■暗闇に［ＳＮＫ］の文字が、フェードインで浮かんでフェードアウトで消える。

☆１秒でＦ．Ｉ→１秒表示→１秒でＦ．Ｏ



■暗闇に浮かんでくる手。

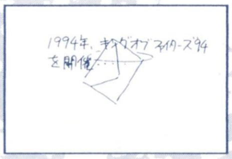
☆フェードインしながら拡大してくる。
※完全に拡大するまで１秒。



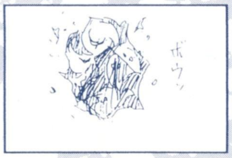
■手の中に招待状が、フェードインで現れる。

☆招待状は、クルクル回りながら１秒かけてフェードインしてくる。

■招待状がフェードインしきってから、０．５秒後に手がフェードアウトで消える。

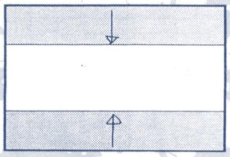


■手が消えるとすぐに、その招待状の上に文字がタイプライターで打つ様にして１文字ずつでてくる。
※タイプライター音入れる。
・文字
「１９９４年、キングオブファイターズ‘９４を開催。」
「尚、対戦方式は３人１組のチーム戦にて執り行う。以上・・・・」
（メッセージ内容は完全決定ではない）



■メッセージの表示が終わると、招待状は炎に包まれて画面はそのまま白にフェードアウトする。

■タイトルデモ案１　［チーム紹介編］②　～前項続き

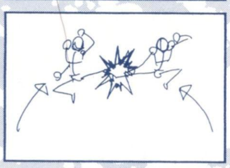


■真っ白の画面の上下から黒のマスクが、出てきて画面がシネスコサイズになる。



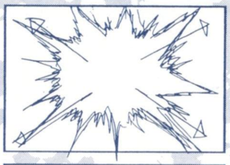
■シネスコサイズの部分に各チームのキャラクターのアップグラフィックが左からスクロールして現れ、通常対戦時のポーズを取ったキャラクターが右からスクロールして、お互いが交差する様にして画面外に消える。
※アップグラフィックは勝利画面のものを使用する。

☆これを８チーム分繰り返す。
※各チーム毎に左右交互に出現させる。

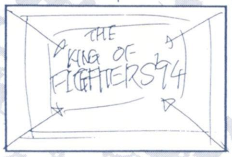


■ゲーム画面に切り替わり、そこにニュートラルで立っている、テリーとリョウが、いきなりジャンプしてお互いが蹴りで重なる。

☆飛んでからスローモーション



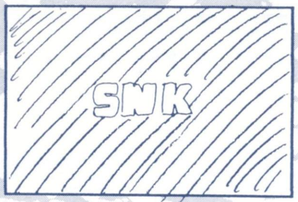
■蹴りが重なった部分に、ピカピカが入り、その部分が素早く画面いっぱいに拡大して画面が真っ白になる。



■真っ白から戻ると同時に、同じく真っ白からフェードインしながら画面いっぱいだったタイトルが縮小して現れる。
※タイトルの縮小は、定位置よりもいったん縮小しすぎて、定位置に戻る様にして「バン！」と出る感じを出す。

☆タイトルの出し方の演出は、変える可能性があります。

■タイトルデモ案３　［ルガール野望編］



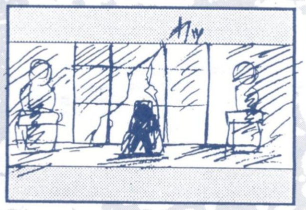
■暗闇に［ＳＮＫ］の文字が、フェードインで浮かんでフェードアウトで消える。

☆１秒でＦ．Ｉ→１秒表示→１秒でＦ．Ｏ



■稲妻が光る。
※白と黒の画面を効果的に入れて、稲妻を作成する。

※既に、画面は黒で上下を切ってシネスコサイズになっている。

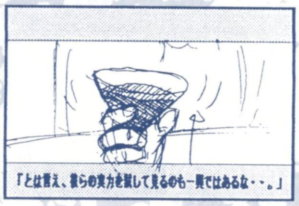


■再度稲妻が光るとその中に浮かび上る、豪邸の巨大な窓の前で椅子に座っている人影。
※稲妻が消えても、うっすらと画面が分かる感じの絵を作画する。



■モニターを眺めている、人物の後ろ姿。
そのモニターには、テリー・アンディ・ジョーの３人の戦っている姿が映し出される。
セリフ
「この程度の連中に敗れるとは・・・ギースもクラウザーも地に落ちたか・・・。」

☆セリフは音声合成で喋らせるが、字幕も表示する。
☆セリフは２段で１文字ずつ表示する。



■ワイングラスを揺らす手が、画面下からフレームインしてくる。
セリフ
「とは言え、彼らの実力を試して見るのも、一興ではあるな・・・」

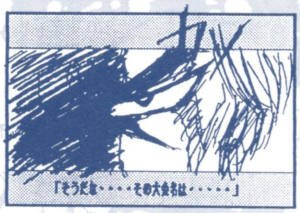


■タイトルデモ案３　［ルガール野望編］その②　～前項続き



■シルエットの人物が、セリフを喋りながら、ゆっくりと立ち上がる。
（バックで稲妻が光って画面はＦ．Ｏ）
※３番目のカットの使い回し。

セリフ
「よし、彼らに戦う舞台を用意してやろう。
手っ取り早くチーム対戦と言う形でな。
そして世界中から強者どもを集めるのだ。」
～画面は、［Ｆ．Ｏ］



■真っ暗な画面にセリフが出る。
セリフ
「そうだな・・・その大会名は・・・」
と言った所で稲妻が光り、目の部分のアップが画面に映し出される。
※目はキッと細くなる。



■「バンッ」とタイトルが出現する。

☆一文字ずつ出るのがいいかも？

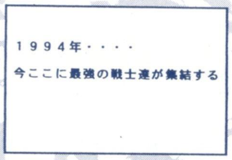


■タイトルデモ案４　［フラッシュバック編］



■暗闇に［ＳＮＫ］の文字が、フェードインで浮かんでフェードアウトで消える。

☆１秒でＦ．Ｉ→１秒表示→１秒でＦ．０



■［ＳＮＫ］の文字が、Ｆ．Ｏしだすと、「１９９４年」の数字がＦ．Ｉしてくる。
※「ＳＮＫ」と「１９９４」の位置をずらして、オーバーラップする感じのタイミングで。

■「１９９４年」が完全にＦ．Ｉすると、それに続いて、「今ここに、最強の戦士達が集結する。」とメッセージがＦ．Ｉしてくる。
※上の文字は全て、表示されてから１秒後に、Ｆ．Ｏする。(メッセージ内容は変更する可能性有り)

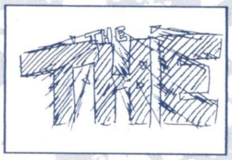


■テリーのバストショットのグラフィックがＦ．Ｉで現れ、テリーがゆっくりと顔を上げる。
☆アニメの「餓狼伝説２」のタイトル演出と同じなので、タイミングはそれを参考にする。



■テリーが顔を上げると同時に画面の上下からウインドウが下りてきて、右図の位置で停止し、そこにアンディとジョーが左右からスクロールインしてくる。

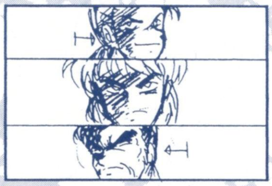
※ここまでかなりテンポ良く。



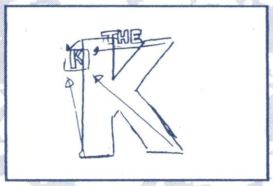
■３人が定位置に並ぶと、すぐに画面が切り替わって「ＴＨＥ」の文字が画面にアップになり、縮小して定位置に着く。
※アップの状態で停止させずそのまま縮小し、その縮小は思い切り（ごっつう）速くする。

☆全ての行程を０．５秒くらいで。

■タイトルデモ案４　［フラッシュバック編］②　～前項続き



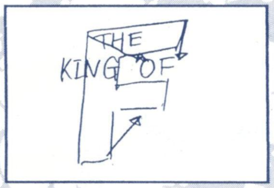
■「ＴＨＥ」の文字が定位置に付くと、瞬間に画面は切り替わり、龍虎のキャラクターが餓狼の場合と同じ様に３分割の画面にパッと出しで表示される。
☆上下の２人だけ左右から３２ドット程スクロールして定位置に着く。
※フレームインしてくるのではなく、定位置から３２ドットずれている位置から定位置までの移動である。



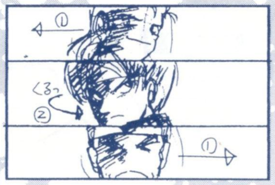
■龍虎キャラの、画面が完成するとすぐに今度は、「Ｋ」の文字のアップが縮小して定位置に着く。

☆以上までの、デモを「ＫＩＮＧ　ＯＦ」の字の分だけ、１文字ずつと各チームと交互に表示していく。
☆龍虎チームから、主人公チームの１つ前のチームまでは、勝利演出のアップグラフィックを使い回す。

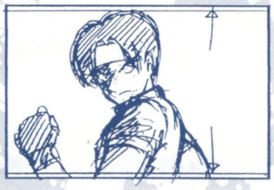
この間に６チーム



■最後の「Ｆ」の文字が表示されて縮小して、「ＫＩＮＧ　ＯＦ」が完成する。



■「ＫＩＮＧ　ＯＦ」が完成すると、最後に主人公チーム３分割画面が表示される。
その後、上下の２人が画面外左右にスクロールアウト（紅丸は左に、大門は右に）すると同時に、最初後ろ向きだった翔が、正面を振り向く。
☆このチームに関しては、出現時のチョットスクロールは無しで、全ての絵をパッと出す。
（後でスクロールアウトするから）

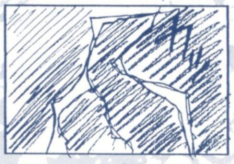


■２人がスクロールアウトし、翔が振り向いた瞬間に、上下のウインドウも上下にスクロールして消え（速く）、翔のみのバストショットになる。

☆ウインドウが開いて、０．５秒後に次の画面に切り替わる。
（この画面はあまり長く見せない）

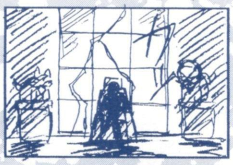


■タイトルデモ案４　［フラッシュバック編］③　～前項続き



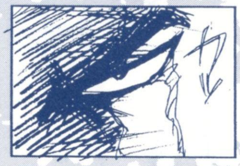
■翔のバストショットになると、すぐに画面は真っ暗になり、その暗闇に稲妻が走る。

白黒



■その稲妻で浮かび上がる、豪邸の巨大な窓の前で椅子に座っている人影。

白黒



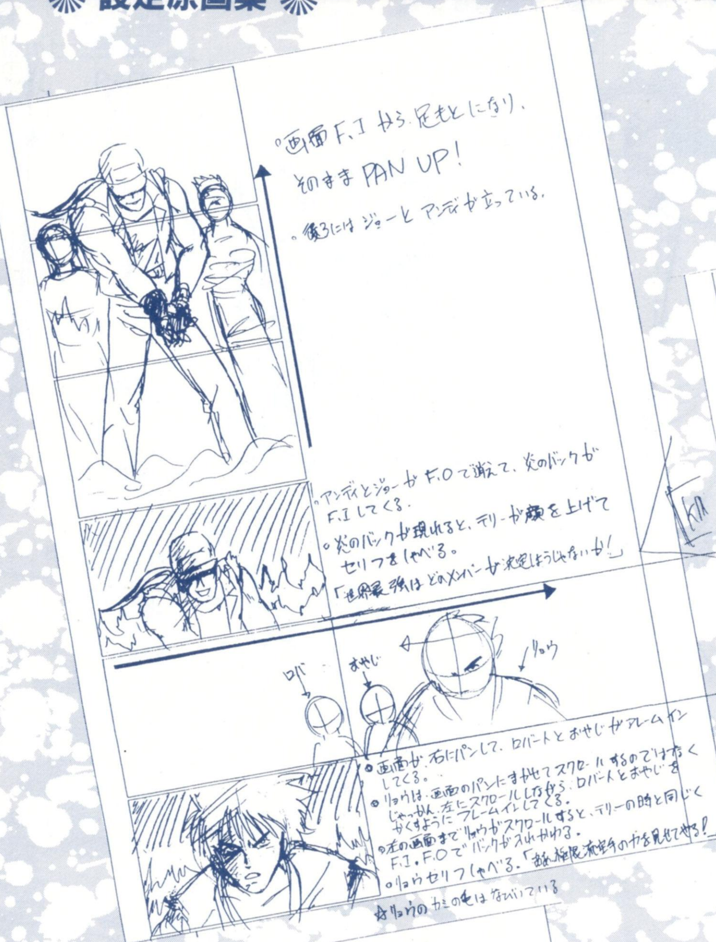
■同じく、その稲妻で浮かび上る、邪悪な人物の目の部分のアップ。
☆このカットを含めた上３カットは、そのカットとカットの間に真っ黒と真っ白の画面をそれぞれ２／６０秒挿入して稲妻が光った感じを出す。
☆３カットトータルで　０．５～０．７秒くらいの短い連続カットです。（要調整）



■「ＴＨＥ　ＫＩＮＧ　ＯＦ」とまで出ている所に「ＦＩＧＨＴＥＲＳ」が同じく現れて縮小して定位置にはまる。



■「ＦＩＧＨＴＥＲＳ」が定位置にはまると、画面が光って（よくあるヤツです）本チャンのロゴタイトルになり、そこに「９４」がはまり、タイトルが完成する。
※「９４」をどうやってはめるかは、ロゴデザインが完成してから考えます。



画面F.Iから足もとになり、
そのままPAN UP!
後ろにはジョーとアンディが立っている。
アンディとジョーがF.Oで消えて、炎のバックがF.Iしてくる。
炎のバックが現れると、テリーが顔を上げてセリフをしゃべる。
「世界最強はどのメンバーが決定しようじゃないか!」
ロバ
おやじ
リョウ
画面が右にパンして、ロバートとおやじがフレームインしてくる。
F.I.F.Oでバックが入れかわる。
リョウセリフしゃべる。「極限流空手の力を見せてやる!」
☆リョウのカミの毛はなびいている



OF
画面に手がFr.Iしてきて、ぐーににぎる。
手から、カメラ手を追ってPAN DOWN
※手はカメラの中心において、PANする。
ダイモンと、ベニマルがFr.Iしてくる
バックがF.I.F.Oで入れかわり、
翔がセリフをしゃべる。
「いつまでも優勝できると思ったら大まちがいだ!
今回の優勝はオレ達がもらう!!」
セリフが終ると、こぶしに火がつき、
バックの炎も、けし飛ぶ!!
「おりゃあぁ!」
ボウッ
ゴオオー



☆全員出してもいいかも?
翔の顔が下からFr.Iしてきて、
顔で(半分)画面がおおいつくされる。




豪雨 落雷 風
バシャ
バシャ
NO.2
NO.3
NO.4

50円切手をはってください。

101-

東京都千代田区内神田1—11—4
藤吉ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　　）歳 性別（男・女）
(ふりがな) ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　　　）	
①小学（　　）年 ②中学（　　）年 ③高校（　　）年 ④大学（　　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　　　　）	
希望する賞品の番号	○

書店（帖合）印
部数　　　　冊

ゲーメスト

No.38	No.91	No.116
No.44	No.92	No.117
No.47	No.93	No.118
No.48	No.94	No.119
No.49	No.95	No.120
No.50	No.96	No.121
No.51	No.97	No.122
No.52	No.99	No.123
No.53	No.102	No.124
No.54	No.104	No.125
No.55	No.105	No.126
No.56	No.106	No.127
No.57	No.107	No.128
No.64	No.108	No.129
No.77	No.109	No.130
No.81	No.110	No.131
No.84	No.111	No.132
No.85	No.112	No.133
No.86	No.113	No.134
No.87	No.114	
No.90	No.115	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌63381-02

キリトリ線

■ザ・キング・オブ・ファイターズ'94■

大プレゼント＆アンケート

●205ページのプレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさし上げます。プレゼントの希望賞品番号を表側に忘れずに記入してください。

Ⓐよかったコーナーにいくつでも○を付けてください。

①システム紹介（P.2～）②キャラクター紹介（P.4～）③連続技基礎（P.106）④連続技（P.107～）⑤早出しコマンド（P.117～）⑥対CPU基礎（P.120～）⑦対CPU攻略（P.124～）⑧対戦基礎（P.142～）⑨ダイヤグラム（P.146～）⑩対戦攻略（P.150～）⑪攻略用語集（P.166）⑫開発者インタビュー（P.168～）⑬設定原画集（P.170～）⑭アイランド（P.196～）⑮読者プレゼント（P.205）

Ⓑこの本で不満な点はありますか。理由もお書きください。

Ⓒ増刊号でやってほしい企画があればご自由にお書きください。

Ⓓゲーメスト増刊はなにを持っていますか？

Ⓔゲーメストはいつからお読みですか？

①　　年　　月号No.　　から読んでいる
②読んでいない　③存在を知らない

Ⓕこの本の感想をお願いします。

どうもありがとうございました。

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込みください。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用ください。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入ください。
※送料については通信販売欄をご参照ください。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄　KF

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料		
			合計金額	円	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	※ 東京	※ 5 — 98420	金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部		料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※ (郵便番号)〔お忘れなく〕 KF (おなまえ)〔フリガナを必ずおつけください〕 (おところ)〔フリガナ〕 団地・アパートにお住まいの方は、部屋番号までご記入ください (お電話)〔 — — 〕		備考	
			受付局日附印	

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

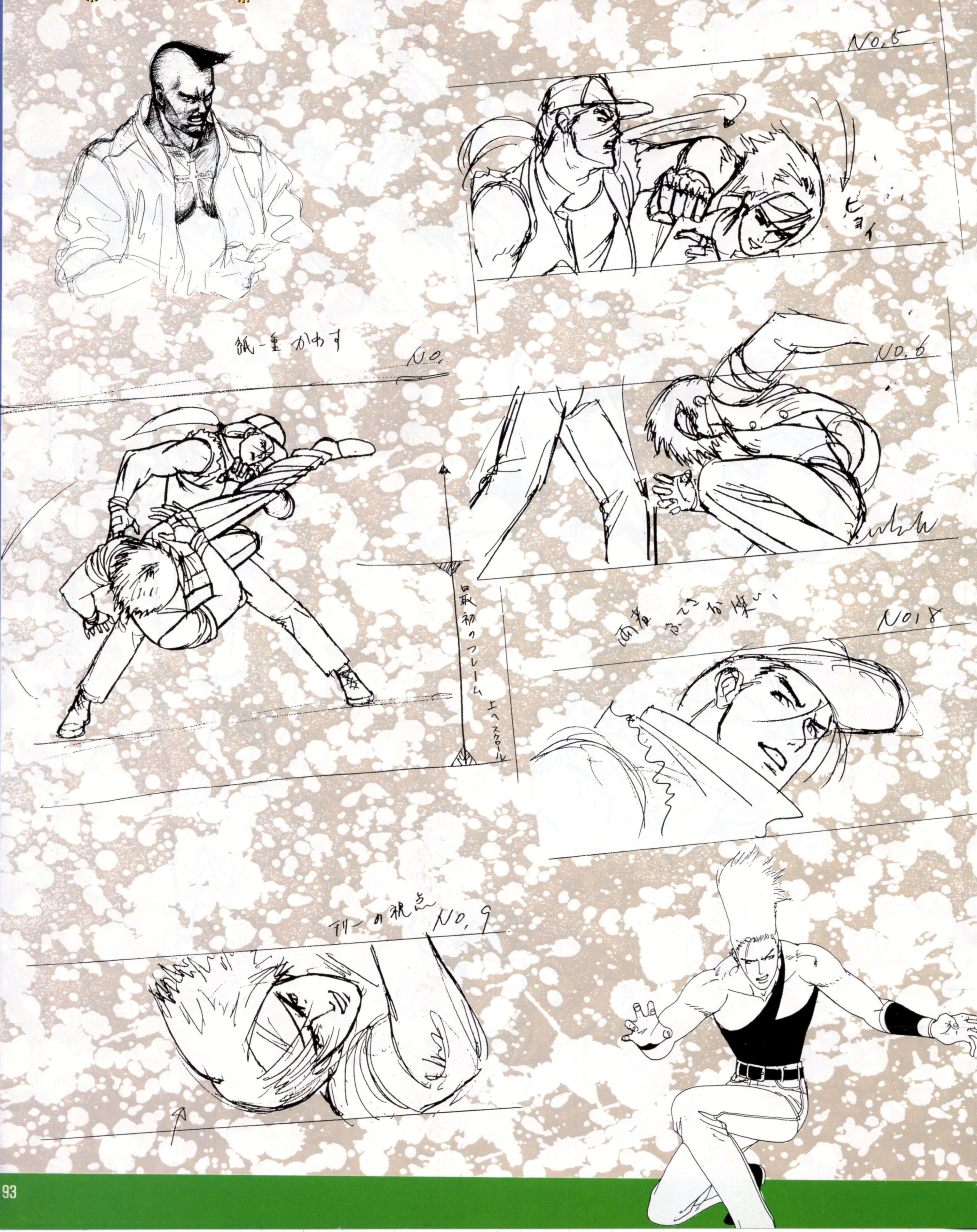
この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　(郵　政　省)

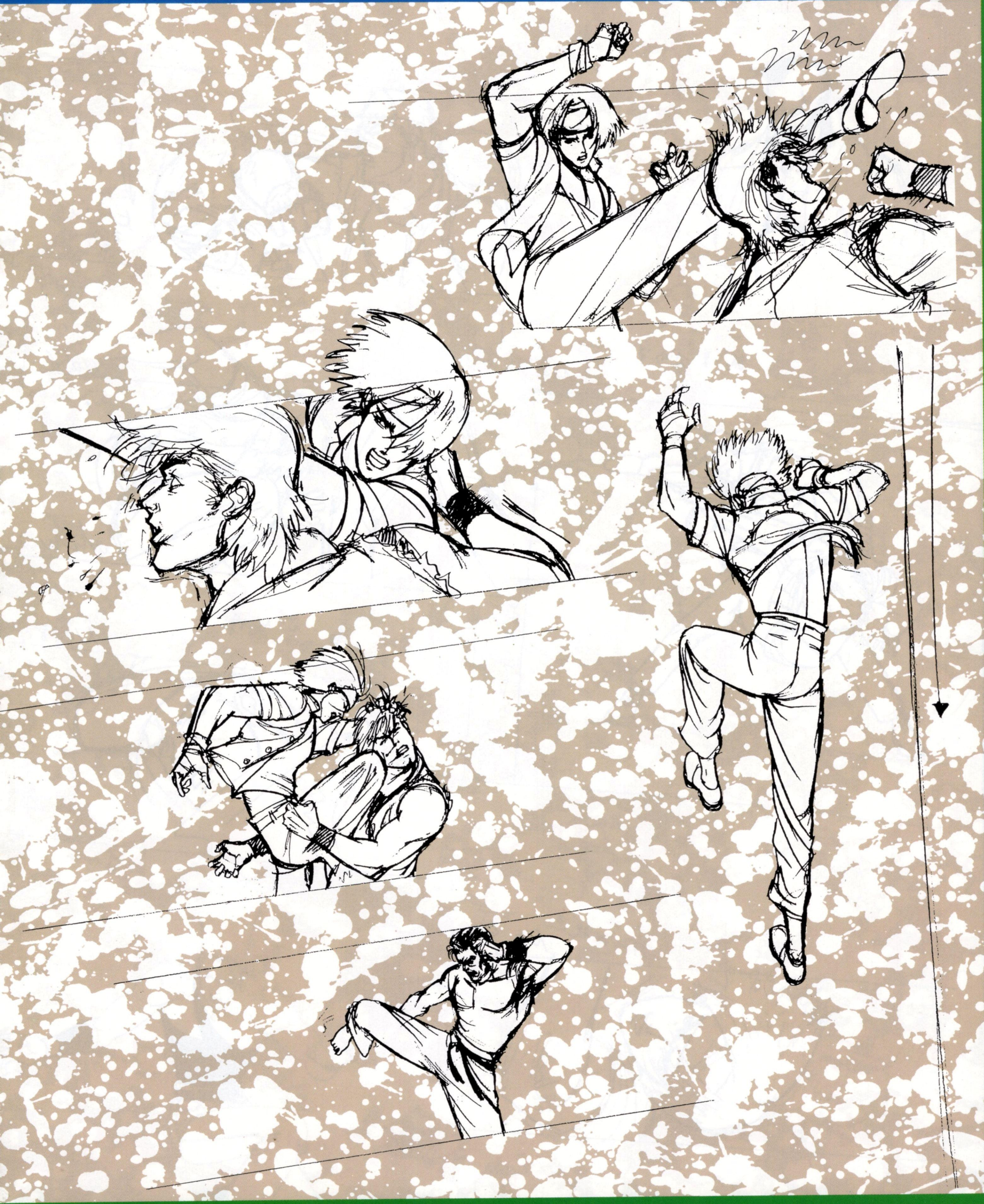
切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※ 東京	※ 5 — 98420
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部	
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円	
払込人住所氏名	※	
備考		受付局日附印


NO.5
ヒョイ
紙一重かわす
NO.
NO.6
最初のフレーム
上へスクロール
NO.18
テリーの視点
NO.9




後から スクロール
KING OF THE FIGHTER

キングオブファイターズ94′ ア・イ・ラ・ン・ド

ゴロー伝説スペシャル

（タイトル協力・ぴぐポコ）

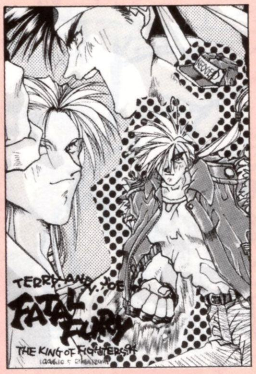
担当：怒チーマー田渕健造



→（相模　楽浪郡さん）
☆椎拳崇：お前変わったな…。



→（兵庫県　春井洋一君）
☆戦え韓国チーム！正義は我にあり！ありゃ？



→（東京都　和泉りまさん）
☆そう簡単に、顔役の座は渡せない！



→（北海道　かもねぎさん）
☆祭りの主役は、オレらが頂くぜ！



→（大阪府　宇奈月浩彦君）
☆極限流一家：何かと問題ある連中だにょ。



→（高知県　まとば陵さん）
☆絢爛にして最強、カ・ン・ペ・キ♥



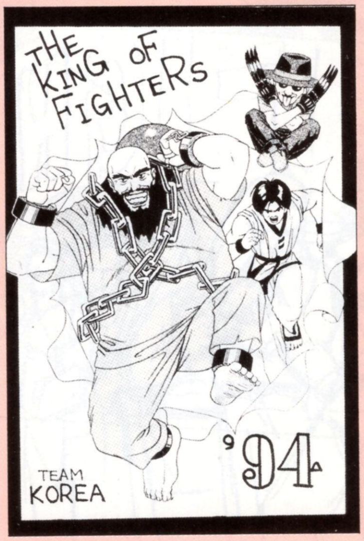
→（怒号層県　劉的廬）
☆真の戦士は戦場を選ばない！‥異次元も可。



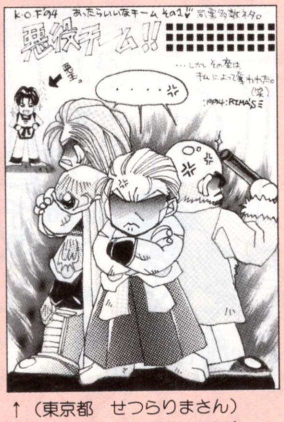
→（奈良県　黒沢雷火君）
☆強さの自信唸る、新たな時代を刻む者。



→（鹿児島県　飯田昭子さん）
☆若さが命！あの娘のためなら暴虎馮河。



→（兵庫県　ぽぽかみぱぶる君）
☆善悪は別にして、ともかく危険な連中だー。



↑（東京都　せつらりまさん）
☆チームワークなんて絶対無さそうだ‥



→（栃木県　白玉空々君）
☆何だかほっとけない。そんな女の子です。

好きなキャラベスト24

1位	草薙京	135P
2位	麻宮アテナ	103P
3位	ラルフ	98P
4位	椎拳崇	90P
5位	キング	81P
6位	テリー・ボガード	72P
7位	ハイデルン	62P
8位	キム・カッファン	59P
9位	ユリ・サカザキ	55P
10位	リョウ・サカザキ	52P
11位	ロバート・ガルシア	51P
12位	不知火　舞	49P
13位	大門五郎	46P
14位	二階堂紅丸	40P
15位	クラーク	32P
16位	タクマ・サカザキ	26P
17位	チャン・コーハン	21P
17位	アンディ・ボガード	21P
19位	東丈	17P
20位	ヘビィ・D!	13P
21位	チョイ・ボンゲ	12P
22位	ブライアン・バトラー	8P
23位	チン・ゲンサイ	7P
24位	ラッキー・グローバー	6P

好きなティームベスト8！

1位	主人公チーム	153P
2位	怒チーム	142P
3位	イギリスチーム	138P
4位	サイコソルジャーチーム	109P
5位	餓狼チーム	82P
6位	メキシコチーム	77P
7位	キムチーム	51P
8位	スポーツチーム	32P



→（広島県　木賃ふくよし君）
☆‥お引き取り願おうか‥



→（神奈川県　大繕柄之君）
☆私は別にセーラーでも‥いやなんでもない。



→（栃木県　山田ひよりさん）
☆見参！クイーンオブファイターズ！



↑（愛知県　長耳おくだRXさん）
☆‥耐えろ藤堂、明日があるさァ。(多分)



→（埼玉県　せれなさん）
☆元女王？ノンノン、まだまだ現役♥



→（群馬県　せばすチャンさん）
☆ナメてかかるとヤケドじゃすまねぇ、ぜ！



→（大阪府　原田雄一君）
☆斬れる男、その名も超軍人ハイデルン。



→（宇都宮市　東照宮奈美さん）
☆応援の時の踊りがなかなかセクシー！



→（神奈川県　羽柴たくさん）
☆またアテナが主役のゲームが出ないかな？



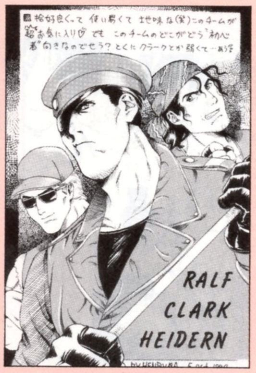
→（鹿児島県　左ガットしきねさん）
☆がんばれ日本！大和魂で世界を摑め！



→（京都府　ZAKKWILDさん）
☆ハンパな闘いじゃ、満足できんのよ俺ら。



←（岐阜県　ひらのわたるさん）
☆日本チームは皆俺性の強さが光ってるよね。



→（神奈川県　HENRK☆Aさん）
☆戦場で培った鋼のチームワークを見よ！



→（大阪府　心斎橋パル子さん）
☆どーして君たちはそう悪人ヅラなのだ‥



→（大阪府　朱月C　368システム君）
☆こ、こんなに都合よくていいのかーっ!?



→(埼玉県 茅たくみさん)
☆ムチャクチャな思考回路だな。



→(京都府 御堂ハルカさん)
☆燃え過ぎだっつー。



→(北海道 TAKE-OFF!君)
☆危険な技だストームブリンガー!…



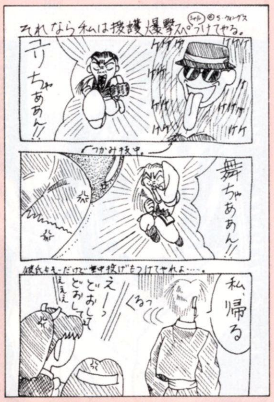
→(福岡県 ほふく前進94君)
☆そんなにスパッと言うなぁぁあ!



→(長崎県 内田たけるさん)
☆実はただの制服マニアだったり。



↑(愛知県 きさらぎ上総さん)
☆コイツにだけは…逆らってはイカン。



↑(東京都 錬Sさん)
☆ふと寂しさに気づく時。



↑(神奈川県 霧島流さん)
☆京サマショッキーング。



↑(埼玉県 ダルシーナ・カトー5世さん)
☆何か大事な事を忘れておるような…



↑(茨城県 やんでん君)
☆…騙されてる?。



↑(大阪府 赤羽かなこさん)
☆不安要素が多いチームだな…



↑(兵庫県 唐草伊織さん)
☆…お困りさまめ。



↑(怒号層県 劉的鷹)
☆とり残されとる…



↑(広島県 服部まこさん)
☆ヒロイン、とは。



↑(千葉県 飛燕てんおおさん)
☆アンタら銃刀法違反だってば。



→(栃木県 小出男歩さん)
☆確かに他人とは思えん…



→(岡山県 まる葉さん)
☆異様に醒めとるユリが素晴らしい。


→(東京都 海乃さたさん)
☆遠い世界にサイコトリップ。



→(神奈川県 由多ことい さん)
☆若いぜ少年…



→(宮城県 はおう翔子さん)
☆しょーがなさすぎるんですけど。



→(愛知県　きさらぎ上総さん)
☆…チャンが何だか善人に見えるぞ。



→(神奈川県　空輝千石さん)
☆やみくもな豪快さこそヤツのウリだ。



→(千葉県　鈴木ヒミコさん)
☆けっこーお似合いな二人。ほほえまー。



↑(静岡県　渡那部伸枝さん)
☆闇を燃やせ邪を払え、炎の守護受けし者よ。



→(東京都　海乃きたさん)
☆ヂゴクの兄妹対決再び!

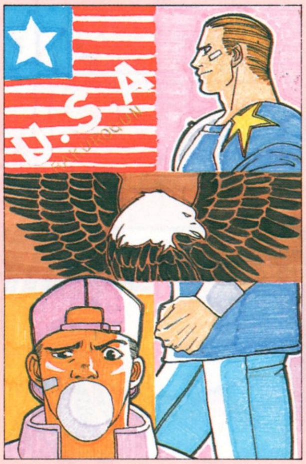


→(埼玉県　桃色ごんたさん)
☆あのやる気の無さそーな声は一体…


→(愛知県　飯島匡さん)
☆焼ける魂、熱い拳に運命託して。



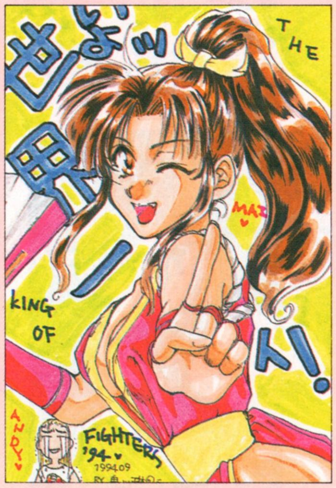
→(大阪府　へびは・ねいびさん)
☆アテナの仕草にはかわういのが多いぞ。



→(相模　楽浪郡さん)
☆ステイツの栄光を懸けて、闘え米国軍団!



→(三重県　ＡＢＥ薙さん)
☆やはり基本はこの三人!



↑(神奈川県　鬼川淋さん)
☆まだまだ発育期だったらしい…



→(栃木県　東照宮奈美さん)
☆この時点でステに負けているよーな…



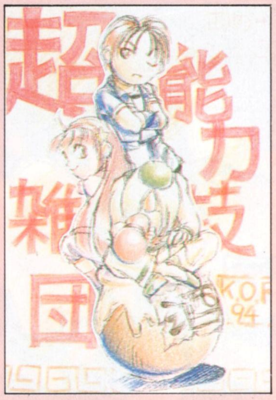
→(千葉県　邦吉君)
☆ヂヂイの炎もサイコパワーなのか?



→(鹿児島県　左ガットしきねさん)
☆冬は暖房器具がいらなかったり。



→(北海道　篠原かわるさん)
☆闘う場所は変わっても、無敵の龍は健在。



↑（大阪府　4の13号さん）
☆中国4千年のイカガワしさを見よ！



↑（茨城県　冬部李穏君）
☆加速する妖しさ、アナタを狂わすまで。



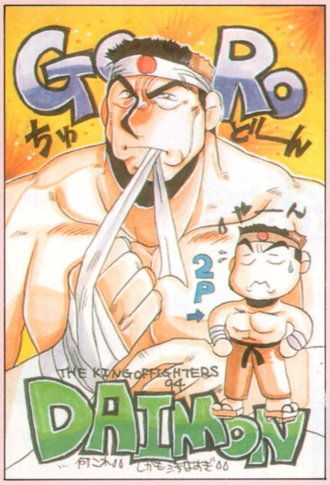
↑（福岡県　すずみやゆきるさん）
☆お、2Pカラーですな。青い髪もヨイなぁ。



↑（秋田県　きいとんよしたかさん）
☆やはりSNK御大の本拠地ですから。



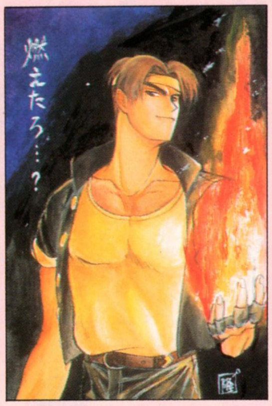
↑（東京都　騎崎ばるたんさん）
☆愛、それは己自身！（キム談）↑うそ。



↑（埼玉県　ばる成吉さん）
☆あの勝利の爆音がたまらんのよ。

↓（北海道　東方不敗大ァ門君）
☆味方すらあざむいてどーする。





↑（広島県　YOUさんへ・藤井隆丸さん）
☆今年のキメ台詞大賞はコレですな。



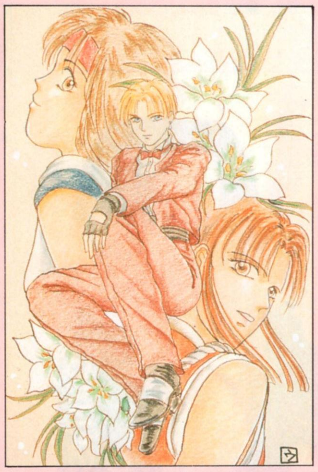
↑（東京都　海苔たま子さん）
☆アテナの腰帯をリボンにしてあるところがグウ。



↑（高知県　早乙女つばささん）
☆んー、超元気者！イキがいいねっ。



↑（神奈川県　またたび猫まんまさん）
☆アタマを張るのは、オレたちしかいねえ！



↑（神奈川県　ウキウキ・サルキーさん）
☆やはり大黒柱はキング姉さん。

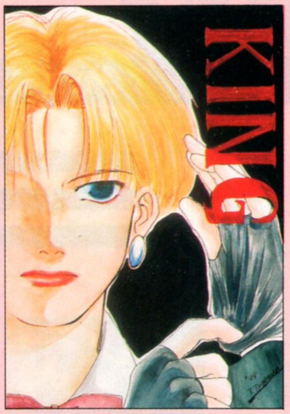


↑（大阪府　えだやん君）
☆黄金に燃える瞳、灼熱の生きざま映して。

読者がオス!! チームエースベスト10

1位	草薙京
2位	ハイデルン
3位	キング
4位	テリー・ボガード
5位	シイ・ケンスウ
6位	ラルフ
7位	リョウ・サカザキ
8位	キム・カッファン
9位	ロバート・ガルシア
10位	大門五郎

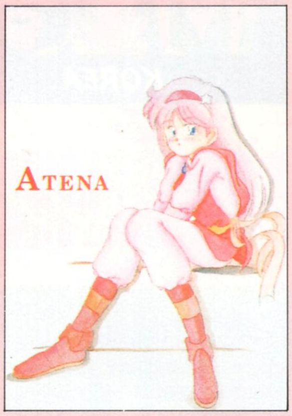
→(神奈川県　橘昴哉さん)
☆私は闘いを忘れても、闘いは私を逃さない。



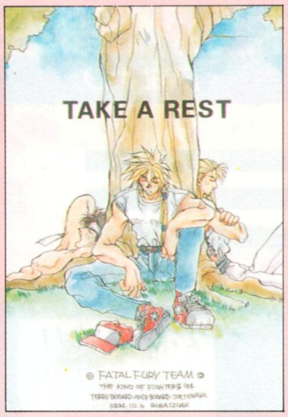
→(?県　円城寺恵君)
☆最近の女の子は強い!…野郎が弱いのか?



→(福岡県　水無月綾君)
☆転生の女神。永遠の優しさ宿して。



→(東京都　和泉りまさん)
☆狼だって、たまには肩の力を抜くさ。





↑(大阪府　きりがあさぎさん)
☆色あいがキレい。雰囲気が良いー。

↓(栃木県　N・菱沼さん)
☆元気印の(ジジイ含む)中国チームです。



↓(東京都　パラシュート部隊君)
☆暑苦しいよキミらは一つ。



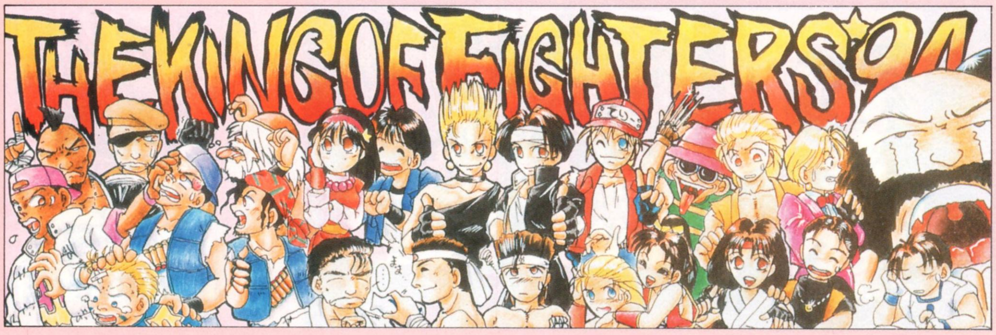


↑(青森県　妖力定光将軍)
☆つァあぁあっ!! 京がかっちょよか!!
…なんか勝手にスタンドつけてるし。

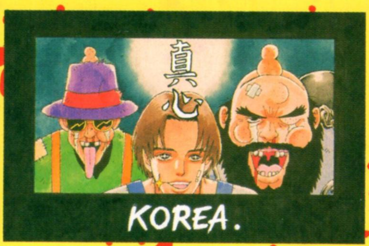


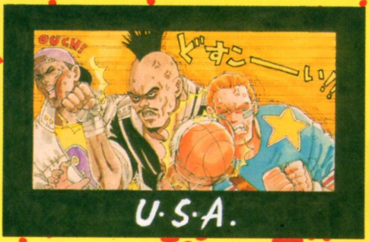
↑(石川県　ＳＩＬＫ君)
☆サイコパワーの光、あなたに届け!!

↓(愛媛県　こんにゃくさん)
☆史上最大の大所帯!!にぎやかで結構!!











キングオブファイターズ94' ライター編



(愛知県　戸島基樹君)
☆タイトル文字が上手。ウマイ。

アディオスToshi

侍魂のキャラがいないところに、メーカーのうまさが感じられる。ヨッシャー。

●好きなキャラ
ブライアン
強いしパワーがあるしハンサムだから。

●嫌いなキャラ
京
言わずもがな。同志求ム。

●好きな技
スクリューボディプレス
カッコイイしセンスがある。



(愛知県　絵入安君)
☆なかなかリアルでよい。ウマイ。



(秋田県　偽GEESE君)
☆バックが凝ってる。ウマイ。

FRS・ケモリン・N,O

夢の祭典KofF94'。来年はもちろん95'出しますよね!?期待してまっせ、SNKさん!!

●好きなキャラ
アンディ・ボガード
通常技キャンセル飛翔拳に愛を感じる。

●嫌きなキャラ
大門五郎
あ、あんなの柔道じゃないやい。

●好きな技
超裂破弾
なんたって私は超裂破団の団長ですから…



(茨城県P.N.　御手洗ゼットさん)
☆「悪人更正道」、まっしぐら!!



(大阪府P.N.　げび君)
☆個人的に龍虎2のブラより自分の好みだぁ



(千葉県P.N.　大門政々(笑)君)
☆…だから勝ちゼリフが無いのか!?

うんざり

ん〜とにかくダイラグラム作成には苦労しました。え?これって後期じゃないの?

●好きなキャラ
テリー・ボガード
やっぱ古いつきあいだからね。

●嫌いなキャラ
チン・ゲンサイ
あのペチペチマチマがやで…。

●好きな技
鉄球大暴走
あのバタッと倒れ込むあたりがナイス。



(東京都　碧水稜流さん)
☆はまだしもアンディと東はほとんどザコキ



(千葉県　珠梨やすゆき君)
☆ヤラ扱い。時代ってやつですか。



(埼玉県　鷺　神楽君)
☆イタリアチームがとにかく少ない！テリー

実はミーハーももやん

やりごたえのあるゲームですよね。24人もキャラがいて。ダイヤグラムが楽しみ(泣)

●好きなキャラ
アテナ。でもキングも…。
ほら、やっぱり制服だし…ねえ。

●嫌いなキャラ
キム
対戦で負けるから…それだけじゃ！

●好きな技
シャイニングクリスタルビット
当たったときの感動たるや…。



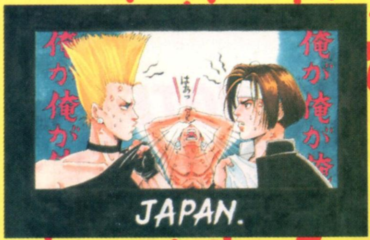
(東京都　高崎更生さん)
☆実は、キングも好きなんですよ…本当に。



(大阪府　トレバンからジーンズくん)
☆やっぱ、このレフリー、カッコイイよね。



(大阪府　桂枝士くん)
☆やられたときのアテナの目、怖くない?









（東京都　ヘビ野玉子さん）

松ちゃん

チャンがカッコ?良くて韓国チームを使っています。鉄球大爆走がサイコー。

●好きなキャラ
チャン・コーハン
気合いためが、気合い入っている。

●嫌いなキャラ
キング
イリュージョンダンス強すぎ。0点。

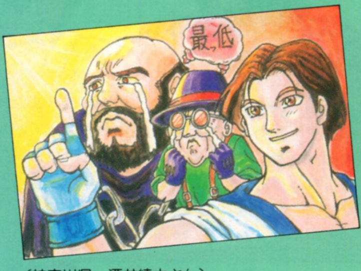
●好きな技
鉄球大爆走
走りすぎるとボテッと倒れるのがいい。



（東京都　草刈安彦さん）
☆チョイの気力ためって不気味ですよね。



（東京都　蛙鳴蟬噪君）
☆チャンの鉄球の鎖はどこに?



（神奈川県　酒井綾太さん）
☆夕日に向かって…。まさに、ムリヤリ。

ぴぐ

京サマがいるだけでもうシアワセ。もし続編が出るなら絶対に残してほしいなぁ。

●好きなキャラ
京サマとキングとケンスウ
へへっ燃えたろ、が最高。
シビレる〜。

●嫌いなキャラ
アメリカチームの3人
これ系のキャラってどうしてもダメで…。

●好きな技
裏百八式・大蛇薙&イリュージョンダンス
カッコいいー。もっクラクラって感じ。



（千葉県　鈴木ヒミコさん）
☆ケンスウくんの子供っぽい服装ってスキ。



（北海道　藤本秀明さん）
☆ちゃんとした呼び名通りで満足。



（東京都　谷和也君）
☆大門五郎27歳、ちょっと遅い春が来た?



（神奈川県　錦織桃流さん）
☆舞い散る桜もオレの炎で燃やし尽くす。

CMA派：KAL

各キャラの登場シーンや勝ちポーズ、挑発などが、どれも凝っていて密かにいい出来。

●好きなキャラ
ラルフ
「ねりゃーっ!!」が気持ち良すぎ。

●嫌いなキャラ
アンディ
そんな「嫌い」という程じゃないんだけど

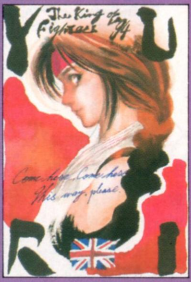
●好きな技
スーパーアルゼンチンバックブリーカー
もち「ねりゃーっ!!」。クラークは不可。



（東京都　守々多衣草さん）
☆りりしくて爽快。気持ちのいいヤツ。



（　?　江坂サラさん）
☆数少ないルガールのイラスト。結構いける?



（宮崎県　T・SINGさん）
☆絶対両方載せたくって。隠れユリファンす。



（宮崎県　T・SINGさん）
☆妖しくて素敵。色あいといい、好みだな。

女キャラ愛好家　KKY・いなりん

何と言ってもキャラの多さが魅力かな、女キャラが4キャラもいるなんてうれしいねえ

●好きなキャラ
不知火舞
あれくらいやってくれたほうがサバサバする

●嫌いなキャラ
ロバート
金持ちの息子は好きではない

●好きな技
舞のジャンプレバー下大パンチ
いきおいよく叩きつけて気持ちいい

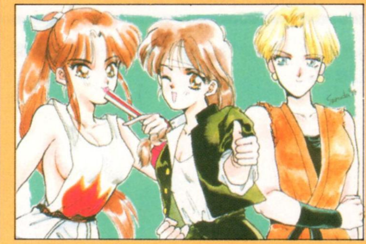


（横浜市　はちのへ）
☆一応ルガールも担当したのでコレを



（東京都　SINBA）
☆翼君かと思いきや…顔が印象的だなぁ

（福岡県　SARUDA(仮)）
☆自分の担当チームから、まず1枚



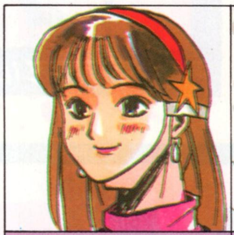


ゲーメスト
ムックシリーズVol.2

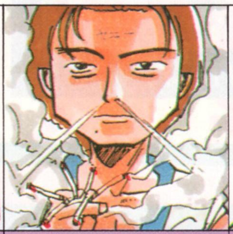
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

■平成6年12月12日　第1版第1刷発行
■発行人　加藤　博　■編集人　高橋己代子
■増刊担当デスク　大野純司
■増刊スタッフ 野口　晶
■編集アシスタント　登美起宣／秋山竜二／田中夏士
■広告デザインスタッフ　林　野吉／霜田和人
■ライティングスタッフ　C・LAN／FRS-N, O／ももやん／いなりん／KAL／ジョッキー笹岡／ぴぐ／田渕健康／松ちゃん／Toshi／K-TAN／TEZU
■イラスト　株式会社エス・エヌ・ケイ
藤原ひさし／塩原利康
■デザイン　株式会社ソルト・オブ・ジ・アース
■制作協力　株式会社エス・エヌ・ケイ
■発行所　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
営業部　☎03(3293)9326
編集部　☎03(3293)9324

▶▶ EDITORS NOTE



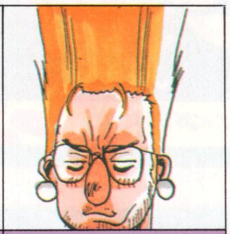
●今回は途中から参加しましたが、近頃安楽な生活をしていたせいか修羅場が辛い、辛い。やっぱり人間には日々の鍛練が必要なんですね。　（栄西＝田中）



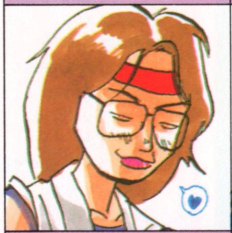
●一つのゲームに1キャラ以上担当したことなかったので、1チーム3キャラでもかなりプレッシャーがかかりました。でもなんてか…。　（TOSHI）



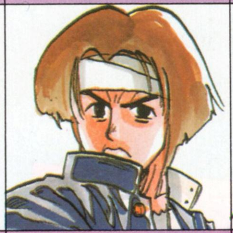
●今回はCPU戦のみ担当させてもらいました。しかし、増刊の仕事に係わったのはかなり久しぶりであったりする。　（女キャラ愛好家、KKY・いなりん）



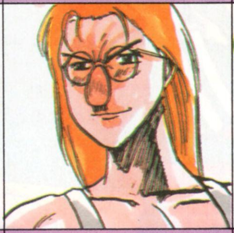
●いやはや今回とにかく苦労したのがダイヤグラム作成。リョウは対空覇王の出やすさも考慮に入れています。あと攻略ページもっとほしかった。（C・LAN）



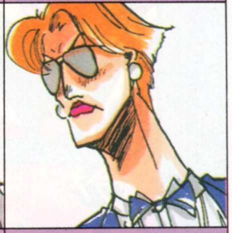
●勝ちゼリフをみると、タクマが京の父親やジェフ、チンがタンと知り合であったり人物関係が気になる。この謎を解明するため、謎本を作ってほしいね。（登）



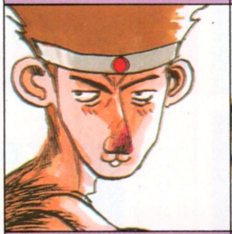
●今回、結構ナツかしー連中にゲームの中で再会できたけど、ずいぶんと様変わりしちゃったよねー。そーいやCD版ではアテナが唄うのかにゃ？　（燃え田ぶ）



●今回の仕事は、ほかの人たちに比べて楽をさせてもらっちゃったような気がする。担当者でもないのに、増刊だけしゃしゃり出てしまった。…以上…［R］。



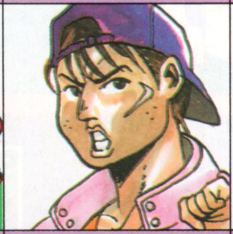
●アンディがいるからイタリアチームやろうと思ったが…、今回はパス。メキシコでした。でも超裂破弾に無敵は不要。裂破弾は男のロマンだ（FRS-N, O）



●イギリスをメインに使っているので、今回のダイヤグラムは復雑な思いがする。そっか、オレが弱いわけじゃなかったんだ。よかった。(言い訳)（ブニョ野口）



●今回は、対戦と連続技のみを担当させていただきました。思えば彼女達を強くするために、かなり苦労しましたよ。精進あるのみだね。（ピアレスK−TAN）



●ひ〜っさしぶりの増刊でのお仕事。増刊と本誌が重なるとこんなにツラかったなんて…。一時期のヒマな日々がまるで夢のよう…。（SC派燃之太郎　ぴぐ）



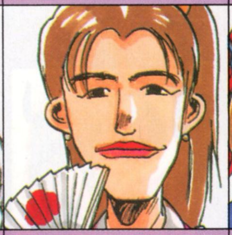
●このゲーム、あとからあとからいろいろとネタがでてきて、それはもう、構成面で苦労しましたよ。んでもね、ネタがあるのって、いいことなんよ。（KAL）



●総勢25キャラのキンファイ。紹介ページだけでも100ページ近くになってしまった。今後、25キャラ以上の格闘ゲームが出たらどうしよう…。　（らびおりぃ野）



●サイコソルジャーは今やもうプレミア品になってしまった。数年前なら1〜2万で買えたのにねえ。持ってる人は大切にしないとね。　（TEZU）



●このゲーム、チャンの鉄球大爆走が気に入ってプレイしはじめました。チャンの攻撃避わしの「プフウ」っていうのもサイコー。(でもキムがメイン㊮)



●なぜか仕事が多い。なぜだろう？そりゃあ、カラオケ行ったり、ゲームで遊んでたりしたけど…。まあ、よかったね。（最近涙が止まらないMOMO）

読者大大大プレゼント!!

ゲーメストムック「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」の読者のみんなに感謝の意を込めてどど〜んとプレゼントをあげちゃおう！SNKさんご提供のCD-ROM版「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」をはじめ、我がゲーメスト編集部からも、NEO-GEO CD本体や、SNKグッズ、ゲーメストグッズを用意！192ページのアンケートハガキに希望の商品名、アンケートの回答を記入し、平成7年1月31日までに送ってくれ！

SNK PRESENT



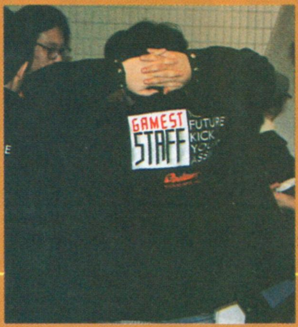
A. NEO·GEO CD版
「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」……5名

GAMEST PRESENT

B. NEO·GEO CD本体……5名



C. サポジャン……5名



※背中のロゴは写真とは異なります。

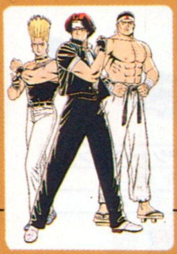
D. ゲーメストクッション……10名



E. ゲ時計……10名



F. 日本最強格闘家チームテレカ……10名



G. サイコソルジャーチームテレカ……10名 ※絵柄は写真と異なります。



H. 女三拳士チームテレカ……10名



I. ザ・キング・オブ・ファイターズ94カレンダー……10名

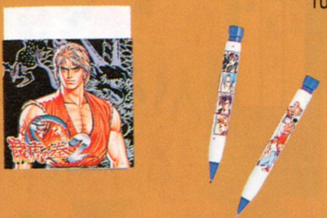
※絵柄は写真と異なります。



J. キャリングケース



K. SNKキャラ シァープ&消しゴムセット……100名



読者サービス部

NOW PRINTING

女三擊士テレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：SS-92

NOW PRINTING

サイコソルジャーテレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：SS-91

NOW PRINTING

日本最強格闘家テレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：SS-90

NEW

NOW PRINTING

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94カレンダー
定価1500円　送料：E
通販番号：SS-93
A2判　7枚綴り　オールカラー



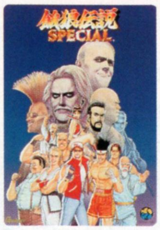
餓狼2下敷きSet
定価3800円　送料：F
通販番号：SS-21



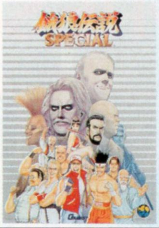
龍虎2下敷き
定価280円　送料：D
通販番号：SS-78



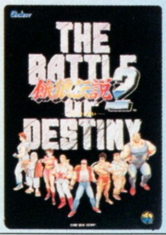
龍虎2スパイラルノート
定価380円　送料：C
通販番号：SS-77



餓狼SP下敷き
定価280円　送料：D
通販番号：SS-66



餓狼SPレポパ
定価350円　送料：C
通販番号：SS-60



餓狼2下敷き
定価280円　送料：D
通販番号：SS-5



餓狼2レポバ
定価350円　送料：C
通販番号：SS-6



餓狼SPカンペン
定価700円　送料：C
通販番号：SS-59



龍虎2ペンケース
定価680円　送料：C
通販番号：SS-76



餓狼2カンペン
定価700円　送料：C
通販番号：SS-4



餓狼SPシャープペン
定価400円　送料：C
通販番号：SS-70



龍虎2キーホルダー
定価580円　送料：B
通販番号：SS-83

餓狼SP消しゴムB
定価120円　送料：B
通販番号：SS-62



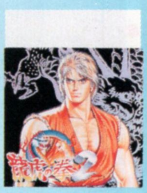
餓狼SP消しゴムA
定価120円　送料：B
通販番号：SS-61



乙女字消し
定価120円　送料：B
通販番号：SS-80



龍虎2イレーサー
定価120円　送料：B
通販番号：SS-79



龍虎2シール
定価500円　送料：D
通販番号：SS-81



餓狼SPシール
定価500円　送料：D
通販番号：SS-64







餓狼2テレカSetA
定価1500円　送料：E
通販番号：SS-15





餓狼SPカップ	舞ちゃんカップ
定価800円　送料：G	定価800円　送料：G
通販番号：SS-68	通販番号：SS-67
龍虎2カップ	乙女ずカップ
定価800円　送料：G	定価800円　送料：G
通販番号：SS-84	通販番号：SS-85
悪の帝王カップ	闇の男達カップ
定価800円　送料：G	定価800円　送料：G
通販番号：SS-69	通販番号：SS-86



龍虎2乙女ずポスター	織倉舞等身大ポスター
定価1000円　送料：F	定価2500円　送料：F
通販番号：GS-12	通販番号：GS-2

テレカ



MONDO舞	MONDO東	MONDOアンディ	MONDOテリー	餓狼伝説2	龍虎の拳	餓狼伝説
定価1300円　送料：A	定価1300円　送料：A	定価1300円　送料：A	定価1300円　送料：A	定価1200円　送料：A	定価1200円　送料：A	定価1000円　送料：A
通販番号：SS-14	通販番号：SS-13	通販番号：SS-12	通販番号：SS-11	通販番号：SS-3	通販番号：SS-2	通販番号：SS-1



餓狼スペシャル	餓狼SP東	餓狼SPアンディ	餓狼SPテリー	バトルファイターズ	バトル東	バトルアンディ	バトルテリー
定価1200円　送料：A	定価1200円　送料：A	定価1200円　送料：A	定価1200円　送料：A	定価1300円　送料：A	定価1300円　送料：A	定価1300円　送料：A	定価1300円　送料：A
通販番号：SS-58	通販番号：SS-57	通販番号：SS-56	通販番号：SS-55	通販番号：SS-19	通販番号：SS-18	通販番号：SS-17	通販番号：SS-16



アテナ	キング	G3舞	桜瀬キング	桜瀬ユリ	織倉舞	大張餓狼2	気力マニア	挑発ハンター	格闘乙女物語	龍虎ソルジャー
定価1200円　送料：A	定価1200円　送料：A	定価1200円　送料：A	定価1300円　送料：A	定価1300円　送料：A	定価1300円　送料：A	定価1300円　送料：A	定価1200円　送料：A	定価1200円　送料：A	定価1200円　送料：A	定価1200円　送料：A
通販番号：G2-8	通販番号：G2-7	通販番号：G3-2	通販番号：GS-11	通販番号：GS-10	通販番号：GS-1	通販番号：GS-3	通販番号：SS-75	通販番号：SS-74	通販番号：SS-73	通販番号：SS-72

読者サービス部通販心得の条

通信販売お申し込み方法

○サービス部の通信販売は、本誌の間に付いている郵便払込通知票または、郵便局の通知票でお申し込みください。
＊現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
○ご入金されてから商品のお届けまで20日から1ヵ月程かかります。
○返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外交換を受け付けません。
○価格はすべて税込みです。

送料

◇たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください。（単品発送の商品は別扱いとなります）
例：G3ジャンヌテレカ1枚 ………100円
WH2JETビデオ1本 ……サービス
㋖屋ロゴプレスタオル2枚 ……400円
マッドマンTシャツ1枚 ………500円
以上の商品を、一括注文された場合の送料は、500円となります。

郵便振替口座番号：東京5-98420 ㈱新声社 読者サービス部
お問い合わせ先：03(3293)9326(月ー金：AM10:00ーPM5:00)

送料表

A 何個でも …100円
B 2個まで …100円
3個以上 …200円
C 1個なら …200円
2個以上 …400円
D 3個まで …200円
4個以上 …200円
E 何個でも …500円
F 何個でも …800円
G 単品発送品・800円
H 何個でも(サービス)無料

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コイン・ホルダー：10点　②ゲレンジャーテレカ：20点　③吉崎観音テレカ：20点　④システム手帳：30点　⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点


株式会社エス・エヌ・ケイ〒564 大阪府吹田市豊津町18-12■ネオジオテレフォンサービス東京(03)5275-6200 大阪(06)339-0110※電話番号はお間違えなく。
■製品の仕様等は変更する場合があります。



The Future Is Now
SNK
NEO·GEO CD
真 SAMURAI SPIRITS ™
真サムライスピリッツ
©SNK 1994
覇王丸地獄変
ネオジオCD専用ソフト　希望小売価格 8,800円（税別）　12月15日発売予定
ネオジオ専用ロムカセット　希望小売価格29,800円（税別）　12月2日発売予定
ご存じ侍日本大活劇 第二幕、
ネオジオCDに参上！
NEO GEO ™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
ゲーメストムック

Vol.2

平成6年12月12日発行
第1巻第2号通巻2号

発行人●加藤　博／編集人●高橋　己代子
発　行●株式会社　新声社　〒101　東京都千代田区内神田1－11－4　☎03(3293)9326



定価1280円
(本体1243円)送料380円

雑誌 63381-02　Printed in Japan

T1063381021285